SATURN • MEGA 32X • MEGADRIVE • MEGA-CD • GAME GEAR • COIN-OP

100% CONSOLE SEGA

MEGA CONSOLE

NUMERO 23
ANNO 3
FEBBRAIO 1996
L. 6.000
FRS 9.00
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO

DARK SAVIOR

IL MIGLIOR RPG PER SATURN?

VAMPIRE HUNTER

SEMPRE PIÙ CAPCOM!

STREET FIGHTER ALPHA

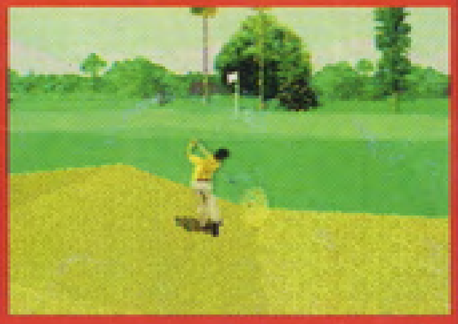
WARRIORS' DREAMS

SATURN



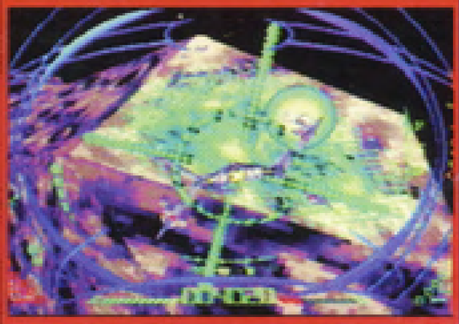
GUARDIAN HEROES

MEGADRIVE



PGA TOUR GOLF '96

32X



DARXIDE

GAME GEAR



GUNSTAR HEROES



SOMM

MEGA CONSOLE

N. 23 Febbraio 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci.
Progetto Grafico: Stefano Cerioli
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/66528240 Fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arretrato: L. 12.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

TRUCCHI E CONSIGLI VARI

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutte le gentili lettrici e i cortesi lettori come fare per avere informazioni di qualsiasi tipo (o quasi) da parte della munifica redazione di **MEGA Console.** Se desiderate avere delucidazioni, chiarimenti o precisazioni sulle uscite di giochi, console, periferiche e simili, potete telefonare al numero 02/66528240 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega-CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, e non per cattiveria nostra, ma perché Fabio (che risponde al telefono) è presente in redazione SOLO ED ESCLUSIVAMENTE nei giorni e negli orari sopracitati. Ragion per cui, se evitate di telefonare alle 20 di martedì sera per sapere quando uscirà il dannatissimo **Street Fighter Alpha** per Saturn, vi risparmierete le 200 lire o più di una chiamata a vuoto, in quanto a quell'ora siamo tutti al palazzetto a vedere l'hockey su ghiaccio. Understand? Capisc'?



MEGA CONSOLE VIDEO

ATTENZIONE! Sul numero di **Mega Console** in edicola ad aprile premieremo simbolicamente i migliori videogiochi per piattaforme Sega **usciti tra il gennaio del 1995 e il febbraio del 1996**

Vi invitiamo a inviare le vostre preferenze entro e non oltre il 1° marzo 1995. Indicate un solo titolo, per favore. Eccovi le categorie:



- **MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 MEGADRIVE/MEGA CD**
- **MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 SATURN**
- **MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 GAME GEAR**
- **MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 MEGA 32X**
- **MIGLIORE GRAFICA (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE SONORO (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE PLATFORM (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE SPARATUTTO (MD/SATURN)**
- **MIGLIORE PICCHIADURO (MD/SATURN)**

SOMMARIO





RUBRICHE

GAMES AWARDS 1995

- MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA (MD/SATURN)
- MIGLIORE PUZZLE GAME (MD/SATURN)
- MIGLIORE GIOCO DI RUOLO (MD/SATURN)
- MIGLIORE AVVENTURA (MD/SATURN)
- MIGLIORE TIE-IN (MD/SATURN)
- MIGLIORE CONVERSIONE COIN-OP (MD/SATURN)
- MIGLIORE SOFTWARE HOUSE
- PERIFERICA DELL'ANNO
- GIOCO PIU' INNOVATIVO
- MIGLIORE COIN-OP
- BEOTATA DELL'ANNO



Scrivete a:
Mega Console Video Games Awards

Mega Console - Futura Publishing
Via XXV Aprile 37 - Bresso (Milano)
Italy
o faxate allo 02/66528222

32X

SATURN



GAME GEAR

MEGADRIVE





LA LEGGENDA DEL LINK

Enrico Fermi tutti! Qui non stiamo parlando del personaggio creato dal Miyamoto Shigeru, bensì del leggendario cavetto di connessione per console che permetterebbe ai videogiocatori di condividere un medesimo spazio videoludico e vivere appassionanti esperienze elettroniche. Sulla carta, il link, si presenta come qualcosa di fantastico e non è casuale che Sony insista parecchio sulla possibilità offerta da questo simpatico cordone ombelicale attraversato da un fascio di elettroni per piazzare catervate di PlayStation... D'altronde, in un fluire verticale del tempo assume valore ciò che io, videogiocatore, riesco a cogliere e vivere sul mio stesso asse orizzontale: la società videoludica contemporanea assegna un evidente primato alla simultaneità offerta dal mirabolante cavetto...

...Peccato però che, alla prova dei fatti, la pratica del linkaggio si riveli pura mitologia.

Mi spiego meglio: chi di voi ha acquistato due PlayStation, due videogiochi uguali (che so *Ridge Racer Revolution*, Namco, prezzo medio 169.000 lire), ma soprattutto due televisori (che ne dite di una coppia di KV32WS3A Sony da 32 pollici, formato 16:9, *picture in picture* 100 Hz, *PalPlus, Dolby Pro-Logic*, prezzo lire 6.300.000 lire cad.) per poter videogiocare *in double*?

Secondo me, abbiamo a che fare con cifre dell'ordine delle unità.

Si alza uno dal fondo della classe per obiettare, perentoriamente: *"Il link è stato concepito per videogiocatori che non coesistono all'interno dello stesso focolare domestico "*, quindi al singolo utente "basterebbe" procurarsi console, videogioco e televisore.

Siamo daccapo: quanti di voi si portano dietro il televisore per videogiocare in link al solito *Ridge Racer Revolution chez* Adalberto?

Pensate a quelli che posseggono un bel TV a retroproiezione Panasonic da 50 pollici del peso di centodieci chilogrammi: per un doppio "fuoricasa" dovrebbero affittare il fuoristrada del panettiere oppure rivolgersi a una compagnia specializzata in traslochi... Comunque la mettiate, il link resta qualcosa di proibitivo, improponibile, scomodissimo come un viaggio da Milano Centrale a Venezia Santa Lucia in piedi.

Conclusione lapidaria nonché Saponaria: finché avete un paio di Gameboy linkati, la cosa funge. Altrimenti, defunge. A casa, o si va di *split screen* (Sega Rally docet), o, prossimamente, di *videogaming on line*. Prendere o lasciare.

Ciclicamente vostro...

Matteo Bittanti

L'Emmedue Avanza

3DODO & PAPE'-SATAN

intervento di Angelo Terlisio (Cagliari)

Caro Matteo,
leggo **Mega Console** sin dal primo numero in quanto cultore videoludico e in particolare delle console Sega. Ti scrivo perché volevo dire la mia a proposito del possibile accordo tra la grande "S" e la 3DO Company di cui avete parlato sul numero 20.

È indubbio che l'introduzione sul mercato del Nintendo Ultra 64 spingerà le altre case (Sega, Sony e, appunto 3DO) a commercializzare delle console più potenti oppure degli upgrade a 64-bit. Di queste tre case, quella messa meglio sembra essere la 3DO Company, che ha sviluppato l'M2 che si dice essere fino a dieci volte più potente di PlayStation.

Ora, se Sega e 3DO raggiungessero un accordo per lo sviluppo di una piattaforma comune basata su hardware 3DO, Saturn ed M2, secondo me avremmo la console definitiva: ci pensate i titoli che Yu Suzuki e l'AM2 riuscirebbero a realizzare? Per chi già possiede Saturn e 3DO basterebbe commercializzare un upgrade basato sulla tecnologia Power PC!

Considerando poi che la Sony sta lavorando alla PlayStation 2, secondo me sarebbe ora che la Sega si desse una mossa. Credo che il Saturn sia una console eccezionale: titoli come **Sega Rally** e **Virtua Fighter 2** dimostrano che il 32-bit Sega non è affatto meno potente di PlayStation, anzi, ma un upgrade lo renderebbe sicuramente più massiccio!

Conclusioni:

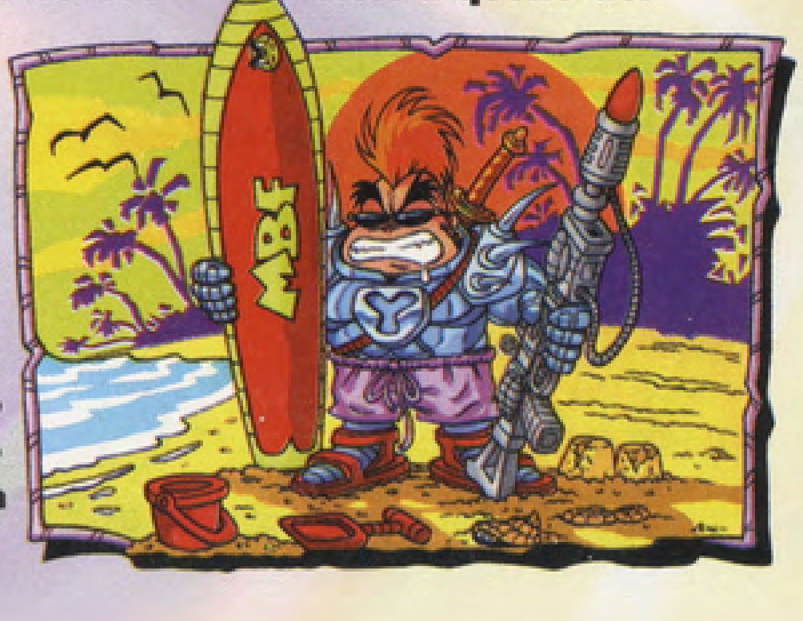
1) Ritengo che la stagione delle console a 32-bit sia già finita, visto che l'uscita dei primi 64-bit (Nintendo Ultra 64 ed M2) è prevista per la primavera del 1996. È stata breve, ma intensa...

2) Se Sega e 3DO si alleassero davvero, penso che riuscirebbero a vincere: imporrebbero uno standard comune in quanto potrebbero contare su parecchi costruttori hardware (Sega, Panasonic, Hitachi, Victor-JVC, Goldstar e Samsung) a differenza di Sony e Nintendo e su un numero di sviluppatori incredibile (Sega e 3DO combinati).

Voi che ne dite?

*PS: Uscirà mai **Return Fire** per Saturn? È l'unico gioco per 3DO che veramente invidio...*

Le prime voci di un possibile accordo tra Sega e 3DO Company risalgono alla primavera dello scorso anno. Durante la prima edizione dell'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles, sembrava addirittura che le due case fossero vicine a firmare un patto per lo sviluppo di una console basata sulla tecnologia dell'M2. Così riportava il San Francisco Chronicle qualche mese fa in un pezzo sconfessato da Sega e da 3DO Company. Con la cessione della tecnologia M2 sviluppata dalla squadra di Trip al colosso giapponese Matushita (che possiede, tra l'altro, Panasonic) l'ipotesi di collaborazione con Sega è diventata ancora più fattibile. Il quotidiano nipponico Yomiuri Shimbum ha sostenuto in un articolo apparso negli ultimi di dicembre che l'accordo tra le due case sarebbe stato finalmente raggiunto. L'articolista giapponese azzarda addirittura che entro la fine del 1996, Sega e Matsushita introdurranno sul mercato una piattaforma a 64-bit basata sul chipset dell'M2, le cui prestazioni sono ritenute addirittura superiori a quelle del







Nintendo Ultra 64. E allora per quale motivo fino ad oggi (scrivo nei primi giorni di gennaio), la Sega ha negato ogni possibile accordo con Matsushita? Una possibile risposta la fornisce la testata elettronica *Intelligent Gamer Online* e, di riflesso, anche l'inglese *3DO Magazine*: un annuncio pre-natalizio del lancio di una nuova console Sega avrebbe potuto disturbare le vendite di Saturn. Aggiungono altri - *Game Zero* in testa - che nel 1996 la Sega non lancerà alcuna nuova console, bensì un upgrade per Saturn a 64-bit, basato sulla tecnologia M2, che si connetterà attraverso la porta di espansione della console. Un team Sega sarebbe già al lavoro su diversi progetti per la nuova macchina. E il Saturn 2 della Lockheed Martin che secondo la testata *Edge* sarebbe in fase di sviluppo? Hmmm...

L'idea di una console basata su tre sistemi operativi diversi (Saturn, 3DO e M2) è interessante: riproporrebbe, in campo videoludico, la piattaforma di sviluppo comune per i personal computer che IBM, Apple e Motorola oppongono allo strapotere Intel. Staremo a vedere.

Ah, dimenticavo: la versione Saturn di Return Fire è in fase di sviluppo e sarà pubblicata ad aprile sotto etichetta Time Warner Interactive. Nel frattempo, la Silent Software sta lavorando a Return Fire 2 per M2...

il Bombolone-Pensiero

GAMEBOY VERSUS SATURN

intervento di Marco Fazio (Catania)

Carissimi redattori di **Mega Console**,
mi chiamo Marco Fazio e tutti mi chiamano Faziaccio, anche se il mio nome d'arte è Bombolone. Ho tredici anni.

Vi scrivo per fare un'aperta critica a proposito del dibattito *Game Boy versus Sega Saturn*. Secondo me la piccola console a 8-bit offre una più aperta e vasta gamma sul mercato videoludico: per ciò che concerne la grafica (bianco e nero danno un aspetto molto più realistico ai giochi rispetto al colore e la visione piatta offre una prospettiva più adeguata di quella tridimensionale), poi, volendo aggiungere, anche il sonoro è di gran lunga superiore rispetto a quello della console Sega e le dimensioni ridotte del Gameboy maschera e nasconde le piccole imperfezioni che diventano evidenti sul grande schermo del televisore.

Infine, secondo me il gioco **Street Fighter 2** per Game Boy è molto meglio della versione a 32-bit, perché ha più colori.



Le argomentazioni del Fazio, supportate da una logica implacabile, si impongono all'attenzione per lucida coerenza e rivelano una profondità di pensiero semplicemente abissale. Spingendomi ancora più in là - a uno sputo dal baratro - mi arrischio a definire Saturn *"la peggior console portatile mai commercializzata nella storia dei videogiochi"*. Mentre Gameboy garantisce un impareggiabile divertimento elettronico in casa come all'aperto, nei giorni festivi come in quelli feriali, la piattaforma Sega resta incatenata all'ambiente domestico come mia zia Sofia nella tragica settimana delle pulizie di primavera. È pur vero che è sempre possibile - anche se talvolta sconsigliabile - l'impiego dei CD come simpatici frisbee durante le tradizionali scampagnate a Clusone e tuttavia l'interattività qui proposta prescinde da interfacce di tipo digitale, quali joypad direzionali e orologi al quarzo Casio, elemento fondamentale del divertimento elettronico multimediale post-contemporaneo dilatato e autoalfabetizzato al pari degli *Smarties* da assorbire per succhiaggio durante le impegnative sessioni a Virtua Fighter 2. Detto in altri termini, non è la stessa cosa, per tacer del cane. In compenso, nei caldi mesi estivi è possibile sfruttare l'apertura a cozza dello sportellino del lettore CD del Saturn come ventilatore meccanico (basta aprirlo e richiuderlo molto velocemente per *"n"* volte) e godersi un po' di sano refrigerio. Come disse Pirandello Luigi da Perfino Mornasco, *così è, se si apre*. Concludo ricordando che la scelta del bianco e nero del software Game Boy risponde a scelte estetiche programmatiche che trascendono il banale e commerciale colore dei giochilli Saturn, ma questo probabilmente lo sapevate già.

Fate come Fazio: e "apritele" queste critiche, ekkekatz...

il di-battito animale del mese

DISINFORMAZIONE VIDEOLUDICA

"A differenza di quanto sostengono riviste concorrenti, secondo me il Saturn ha tutte le carte in regola per avere uno strepitoso successo e per vincere la battaglia tra le console della

nuova generazione. Non sono assolutamente convinto della superiorità della PlayStation e sono fiducioso per ciò che ci aspetta in futuro."

Pierluigi "Verdi" Chiarizia

"Ho accolto con un urlo di gioia la notizia che la Sega stava convertendo **Tohshinden** per Saturn e quando ho letto su **Mega Console** che sono in arrivo anche altri hit Sony come **WipeOut**, **Destruction Derby** e **Lemmings 3D**, mi si è aperto il cuore! Ma non erano di proprietà esclusiva della Sony?
Sono stato tra i primi a comprare il Saturn quando è arrivato in Italia e non mi sono mai pentito della mia scelta, anche se ho dovuto subire per qualche mese quegli sbruffoni dei possessori di PlayStation, supportati da alcune testate di videogiochi (non **Super Console** che seguo, pur non avendo console Nintendo o Sony per restare aggiornato) che si pretendono imparziali, quando in realtà sostengono sfacciatamente la Sony. Ho sempre apprezzato le riviste della Futura Publishing per la loro indipendenza e continuerò a seguirvi anche nei mesi a venire: continuate così!"

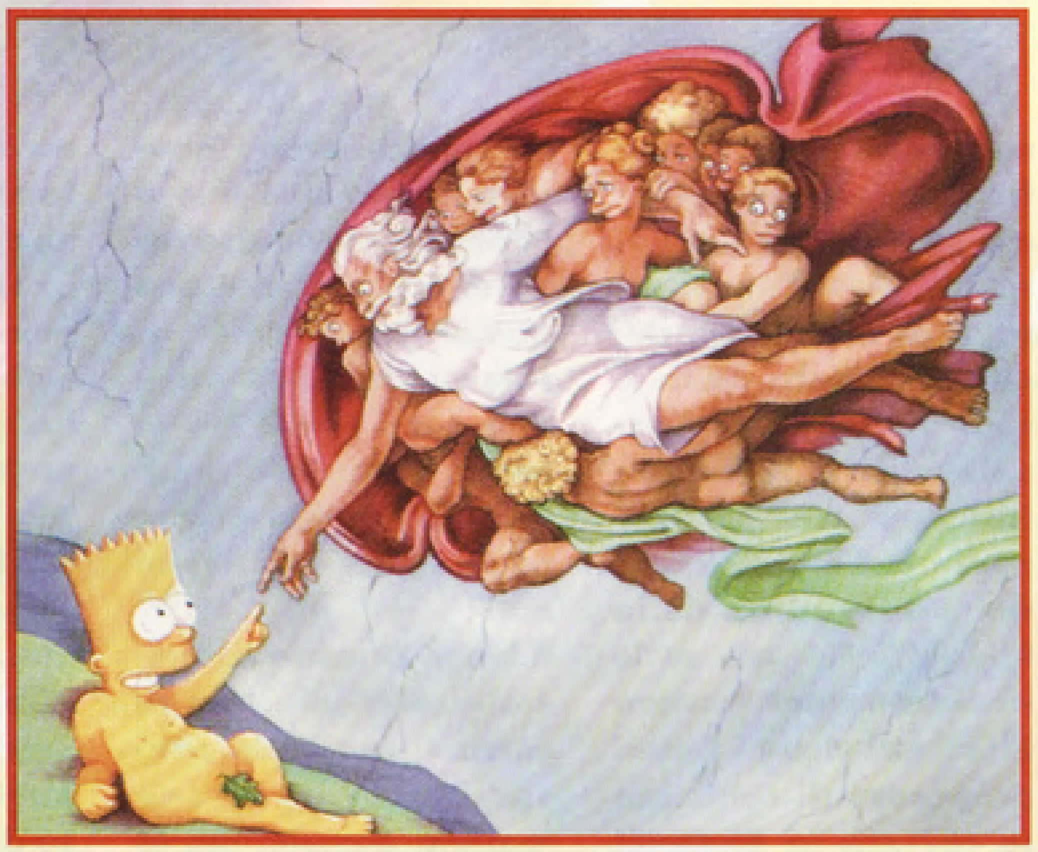
Alberto Roncanti, Firenze

In un mercato competitivo e polisaturo come quello videoludico, l'esclusività gioca un ruolo fondamentale. Sega e Nintendo, in questo senso, sono nettamente avvantaggiate nei confronti della concorrenza, in quanto possono contare su gaudiosi team di sviluppo interni, laddove invece Sony e 3DO dipendono in larga parte da case esterne che supportano più piattaforme.
Può allora capitare che Tohshinden - considerato come la risposta Sony a Virtua Fighter (la SCE americana ha fatto di Sado-Sonya la portabandiera di PlayStation) - emigri su Saturn e che i migliori titoli della ex-Psygnosis approdino su altre piattaforme (PC e Saturn). Tohshinden, tra l'altro, non è un prodotto Sony, ma Takara (è stato sviluppata dalla Tamsoft) e come tale cedibile al miglior offerente.
Mentre è certo che i titoli di Miyamoto non appariranno mai per altre console all'infuori di quelle Nintendo, è invece possibile che i cavalli di battaglia per PlayStation sviluppati da case esterne usciranno per Saturn, giacché la Sony può limitarsi ad imporre alle case sviluppatrici vincoli temporali molto limitati (sei mesi o un anno). È il caso di Mortal Kombat 3, uscito nell'autunno del 1995 in esclusiva per PlayStation e per le console a 16-bit, e ancora atteso per Saturn. Se l'ostacolo dell'attesa prolungata appare invalicabile, va sottolineato che la versione Saturn di Mortal Kombat 3, definita Ultimate, dovrebbe includere una serie di innovazioni assenti in quella Sony. La



strategia delle software houses è chiara: differenziare almeno parzialmente l'offerta per renderla più appetibile al pubblico. Tohshinden S sarà anche uscito a un anno di distanza dalla versione PlayStation, ma include intro cinematografiche e un nuovo personaggio. Un esempio analogo è costituito da StreetFighter III, che secondo la testata americana Gamefan sarà disponibile per un anno in esclusiva per Nintendo Ultra 64 e solo in seguito per altre piattaforme (ma questa resta una voce in cerca di conferma)...
Il mercato, tuttavia, è in continua evoluzione. L'unico dato certo è che non sembra esserci competizione tra computer e console, quanto piuttosto integrazione: ormai Sega e Sony sviluppano per PC anche titoli considerati "incedibili" (Virtua Fighter, Panzer Dragoon, WipeOut etc.). Il flusso videoludico non è più univoco (da computer a console e basta), ma biunivoco (da computer a console e viceversa), e tutto in nome della massimizzazione dei profitti. Intanto l'Atari probabilmente smetterà di produrre hardware per ridursi a mero sviluppatore, la 3DO Company ormai non esiste più se non come software house e non è fantascientifico ipotizzare un'ulteriore apertura della politica Sega: un domani i giochi della grande "S" potrebbero apparire anche su macchine Sony, Nintendo e M2 (vedi sopra). Questa eventualità è molto meno rivoluzionaria se si pensa che in passato la Sega ha supportato il PC Engine con una serie di conversioni di titoli "caldi" come Shinobi, Out Run, Golden Axe etc. Intanto, si va sempre più diffondendo la pratica dell'acquisto di alcune software house "chiave" da parte dei colossi





dell'entertainment elettronico per assicurarsi il loro supporto totale (Sony e Nintendo hanno assorbito rispettivamente Psygnosis e parte di Squaresoft e Rare), ma "istituzioni" come Namco, Konami e Capcom (talvolta determinanti per il successo o il fallimento di una console) sono e restano totalmente indipendenti. Di riflesso, anche multinazionali del divertimento elettronico come Acclaim si sono potenziate nettamente negli ultimi mesi rilevando team come Probe e Sculptured Software e nel contempo cautelandosi nei confronti di una concorrenza sempre più agguerrita.
Per ciò che concerne l'atteggiamento di una parte della stampa cosiddetta specializzata nei confronti di PlayStation e Saturn, preferisco non pronunciarmi. La nostra filosofia è sempre stata quella di non guardare in faccia a niente e a nessuno: quando dobbiamo giudicare un videogioco, mettiamo da parte pregiudizi o condizionamenti esterni. Non abbiamo intenzione di cambiare. L'esperienza videoludica accumulata in anni e anni di videogaming da parte dei nostri recensori è una garanzia di affidabilità. Se altre testate hanno dato per spacciato il Saturn definendolo "carne morta" è solo perché di videogiochi capiscono assai poco, oppure perché hanno interesse ad alimentare un certo malcontento. L'imparzialità assoluta non esiste, la professionalità sì: bisogna saper scegliere...

acido muriatico

LIBERTA' DI RAGLIO

intervento di Luca "Cradle of Filth" Maggiolini (Bareggio, Milano)

Hallo,
come ti butta, maledetta piaga sociale di MBF? Maledettamente da schifo, per quanto mi riguarda. Ho appena ritirato dall'edicola il numero 18 di **Mega Console**: come sempre mi accingo a leggere la posta. Trovo infatti che l'angolo epistolare sia estremamente rivelatore del livello di lettori di una qualsivoglia rivista.
Ora, chiariamo subito una cosa: non voglio sputare giudizi su nessuno, dato che la libertà di espressione del pensiero è una delle conquiste più importanti della società occidentale moderna (e sottolineo "occidentale", eheheheh... Frecciatina a qualche vostro collega). Però, e mi permetta l'interessato, lettere del tenore di quella di Fabio Reginato mi fanno cadere letteralmente le palle... degli occhi.
Ma come, tu stesso ammetti che *"stiamo paragonando due serie completamente diverse"* e poi che fai? Ti affanni per dimostrare la superiorità di una sull'altra! Ma porc#@%*!$... come puoi confrontare un telefilm di pura fantascienza con una serie che, siamo onesti, è realtà romanzata? Serie che più che dire e far vedere lascia immaginare cosa potrebbe essere detto e essere visto (ed è lì il vero capolavoro degli autori: esattamente come la più provocatoria ed erotica donna non è colei che è nuda, ma colei che lascia vedere e non vedere, che rende protagonista l'immaginazione).
Non ti sembra di cadere in contraddizione? È esattamente come stabilire se sia più bello un picchiaduro o uno sparatutto. O no?
Detto questo, due consigli. Il primo a voi recensori: piano a sputare sentenze come se fossero oro colato, laddove siamo in presenza di gusti (*Giustissimo. Allora beccati questo scaracchio a 24 carati: la serie ideata Chris Carter - giunta alla terza edizione negli States - è, al pari di* **Twin Peaks** *di David Lynch, una delle cose più esaltanti prodotte in TV negli ultimi dieci anni. L'appuntamento è per il 17 marzo, gente: se Italia Uno rispetta la cronologia, dovrebbe trasmettere la puntata intitolata* DOA *-Dead on Arrival - il protagonista è un otaku che videogioca in rete e polverizza letteralmente i suoi avversari con poderose scariche elettriche... Un mito!* - NdMBF). Tra parentesi - e non per essere a tutti i costi nostalgico - **Star Trek: The Next Generation**, per me, non vale un decimo della serie originale (*a tutti gli interessati consiglio la lettura di* Star Trek: Foto di Gruppo con Astronave *di Franco La Polla, Editrice Punto Zero, lire 35.000...* NdMBF).
Il secondo è dedicato ai lettori: please, non facciamo diventare la posta di **Mega** (e **Super**) **Console** squallida come quella di Consolemania, per non dire di peggio... Thanks.
Concludo rispondendo ad Andrea da Castelvetro Piacentino, il cui intervento è stato pubblicato sul numero 19 di **Mega Mail**. Ebbene, signor Andrea, perché mai dovrei vergognarmi di aver detto ciò che penso e, soprattutto, ciò che è oggettivamente vero? O forse Lei può negare che la maggior parte dei lettori scrive per chiedere esattamente le stesse informazioni che la rivista rivela numero per numero? Che senso ha domandare venti volte al mese quando esce "*Sbaragnaus III: The Road To Buccinasco Town*"? Insomma, la sezione dedicata alle news serve proprio ad informare il popolo bue delle future uscite. È o non è così? E allora, mi si permetta libertà di raglio, non dovrei considerare perlomeno poco sveglio chi continua imperterrito a formulare simili idiote domande? E non vi sfiora neppure il sospetto che se **Virtua Fighter 3** fosse pronto, forse, per puro caso, **Mega Console** gli dedicherebbe qualche riga? No, eh? *I give up...*

update

SIAMO UOMINI O NOSTALGICI?

intervento di Emanuele Bresciano (Luzzana, Bergamo)

Carissimi amici di **Mega**,
vi riscrivo con piacere dopo aver letto la missiva pubblicata nello spazio **Mega Mail** e dedicata al tema *SIAMO UOMINI O NOSTALGICI?*
Ora, le lettere dei cosiddetti nostalgici hanno riempito pagine e pagine di riviste del settore - un po' come fa ora la pubblicità - sin dalla comparsa di Amiga e dei 16-bit della seconda generazione.
Insomma, a modo loro, le lettere dei nostalgici, quelle dei partigiani, quelle dei garibaldini e quelle dei sedicenti "filosofi" hanno veramente fatto la storia epistolare di molte testate videoludiche.
Qualcuno potrebbe ricordare la posta di quei tempi come un insieme di discorsi campati per aria (c'era un certo Bittanti che le sparava davvero grosse... er) caratterizzate da un

campanilismo senza frontiere e tenute assieme da una logica di Kerakoll. Però, almeno, si parlava di videogiochi, non come nella posta di certe riviste come Consolevavia dove si affrontano tematiche come le turbe psichiche e della solitudine della Pausini... Ehi, ma ve lo ricordate quel numero di **ZZAP!** dove i lettori proposero di cambiare la testata in BBADIL! oppure VVANG!? Humor d'altri tempi... (*bleargh*).
Ed è proprio a proposito di *bleargh* che anch'io, dal pulpito dei miei 26 anni voglio dire la mia sulla nostalgia (rima baciata, smack!).
Tema: esprimi con parole tue le tue opinioni sulla nostalgia...
La nostalgia non ha senso. Restare attaccati alle radici vuol dire ravanare nel terriccio e non accorgersi di quanto sia diventata bella la pianta. Non bisogna rinnegare il passato perché equivale a negare il presente: se oggi c'è PlayStation è solo perché ieri c'era Spectrum, se oggi ci sono i Pearl Jam è solo perché ieri c'erano i Led Zeppelin e se oggi c'è Maurizio Solieri è perché ieri c'era *Gola Profonda*... Per quanto abbia rispetto per ciò che è stato, direi che un paragone con il presente è impietoso: ma vogliamo veramente paragonare **Sega Rally** a **Pit Stop**? Far rivaleggiare **Soccer** per Intellivision con **Fifa Soccer '96** per Saturn? Confrontare Liza Minelli con Pamela Denise Anderson? Lasciare in panca Del Piero per far giocare Roby Baggio?
La verità è che un tempo i giochi erano davvero magici solo fino a quando non ne uscivano di migliori ed erano geniali solo perché basate su idee ancora inedite per i tempi (bella forza, vien da dire...). Provate ora a inventare nuovi concept, se ci riuscite!
Il luogo comune del nostalgico medio non è, come si potrebbe pensare, il vespasiano (battuta geniale, ma la capiranno in tre) bensì: *"i giochi di un tempo, semplici e immediati, non li fanno più"*. Mica vero. Il fatto è che i giochi lassativi esistevano anche in passato, solo che oggigiorno ce ne sono molti di più in circolazione, il business è cresciuto a dismisura come il collo della camicia di Costanzo. Ma ve la ricordate che supposta era **Beyond The Ice Palace** (tra l'altro il primo caso di corruzione dei recensori da parte delle software house)(*credi davvero che sia stato il primo?* NdMBF)? Altri tempi, qui un po' di nostalgia ci sta anche bene...
Non è vero che i concept semplici ed immediati sono scomparsi: i puzzle games, per esempio, da **Tetris** in poi (anche se qui i cloni abbondano) sono sempre stati discreti e poi ci avete fatto caso o no che **LandStalker** per MD ha zappato dove poteva da quel grande classico che è **Head Over Heels**?
Quando il passato pone le basi di un brillante presente non possiamo far altro che rispettarlo per quello che vale, ma da qui a considerarlo migliore del presente stesso, soprattutto quando si parla di videogiochi, è quantomeno azzardato e irrispettoso, ma soprattutto sbagliato, giacché il presente è *effettivamente* migliore del passato. Qualche titolo bellissimo e giocabile? **WipeOut, Tekken, Virtua Fighter 2, Daytona USA, Puyo Puyo** e chi più ne ha, più me ne dia...
Abbiamo riaperto il discorso *"nostalgia portami via"* e sono curioso di vedere come si sviluppa...

Non siamo né uomini, né nostalgici. Siamo scimmie. È interessante come Sega e Sony insistano molto sul lato animale dei videogiocatori per rifilarci i loro prodotti. Gli effetti che PlayStation avrebbe sull'utenza (come insegna Dwight P.Diddley, presidente della Società Anti-PlayStation) è quella di ridurre gli esseri umani a primati. In un precedente spot nipponico della Sega si vedevano due scimmie giocare rispettivamente a Virtua Fighter per Saturn e Starblade Alpha per PlayStation. Lo scimpanzé impegnato sulla console Sony si stancava presto e se ne andava, mentre l'altro, rapito da Virtua Fighter, continuava a giocare tranquillamente. Questa è più di una coincidenza: siamo e restiamo scimmie, raga, che vi piaccia o meno.

ritorno al futuro

L'APPIATTIMENTO EPISTOLARE

intervento di Simone Avanzi (Verona)

**Ho ricevuto questa lettera circa diciotto mesi fa. Allora non l'avevo pubblicata, limitandomi a ficcarla nel cassettino della scrivania dove conservo amorevolmente - come fa un serial killer con i suoi macabri reperti - diverse missive leggendarie, che mi hanno colpito per la forza dei loro contenuti. Alcune le ho pubblicate nella mia ormai lunga militanza sulle testate di videogiochi, altre le pubblicherò in futuro, altre ancora resteranno per sempre confinate nello spazio angusto del rettangolo scorrevole in radica di noce.
Ma le parole di Simone Avanzi non le avevo mai dimenticate. Sapevo che la sua lettera era lì, fermentava in attesa di una riposta. Ne pretendeva una. Il senso di colpa che mi attanagliava come nel *Cuore Rivelatore* di Edgar Allan Poe alla fine ha avuto la meglio. È tempo di farla sbocciare su queste pagine. Il dibattito è aperto...**



Caro MBF,
ho appena letto casualmente un numero di K di due anni fa. Cavoli, come era bello il K-Box! Gente adulta (si badi bene, con come età, ma come testa) che esponeva considerazioni intelligenti e dense di significato, tu che mediavi il dibattito con le tue mitiche "citazioni dotte", insomma, quelle pagine erano impregnate in quella Cultura Videoludica che oggi non vedo su **Super Console** (*la lettera era indirizzata alla nostra testata gemella, ma le argomentazioni di Simone valgono anche per **Mega Console*** - NdMBF).
Lo so, è un problema di target, il possessore medio di una console ha quindici anni, non ha la più pallida idea di chi sia Hegel e gli interessa solo sapere quando uscirà **Street Figh-**



ter 39 Col Fischio e Col Botto (come diceva non mi ricordo più chi). Ma ne siamo sicuri?
Siamo veramente così pochi noi "over 20" che abbiamo cominciato con l'Intellivision per poi passare al VIC 20, al C64, all'Amiga e infine al Super Nintendo?
La Sup-Posta di **Super Console** è innanzitutto corta: ha lo stesso numero di pagine delle altre riviste, ma i caratteri sono grandi il triplo e dunque ciò porta via spazio.
Se si eccettuano pochi sprazzi di luce, tutto è di un grigiore immenso. Tante lettere uguali tra loro.
Vedo pochi personaggi "carismatici" (tranne, credo, il mitico Baron Marco Vallarino, vecchia conoscenza delle rubriche epistolari del settore) come erano Marco Spadini e FFS per ZZAP!, quando comandavano loro, e con le loro opinioni infuocavano i dibattiti sulla "polemica".
Vedi, non sono un nostalgico. Però a volte spengo la console e mi fermo a pensare: ma questo picchiaduro, che cos'ha di nuovo?
PlayStation, 3DO, Saturn, Nintendo Ultra 64: macchine tecnologicamente all'avanguardia, ma in realtà cosa ci sarà di nuovo sul versante software?
I titoli annunciati sono picchiaduro, picchiaduro, picchiaduro.
Troppe macchine inutili e troppo software inutile.
Gli unici giochi con un minimo di spessore sono conversioni da computer, se escludiamo le meraviglie di Miyamoto che, però, in confronto alla varietà del software che usciva qualche anno fa per Amiga, sono una mosca bianca.
Voglio dire, le console hanno standardizzato l'offerta di software a tal punto da rendere prossimo a zero il fattore originalità, ma anche, porca miseria, quello della longevità.
Uno sparatutto o un picchiaduro non possono considerarsi longevi! Trovatemi un gioco oltre a **Secret of Mana** e **Super Mario World** che vi abbia fatto passare più di due settimane attaccati alla console!
Tutto il mondo delle console (o meglio, quasi tutto) appare così piatto da far paura, riviste del settore comprese.
Eppure i nostri eroi sono sempre quelli: Crosignani, Auletta, Bittanti, Albini...
L'unica spiegazione è che l'appiattimento del versante videoludico abbia portato ad un appiattimento delle menti di chi gioca.
Non voglio credere che i lettori di **Super Console** siano così immaturi da produrre una rubrica della Posta così brutta, senza un minimo di genio, senza quelle intuizioni che rendevano Zzap! e il K-Box unici nel loro genere.
Pertanto vorrei lanciare un appello a tutti i lettori più "grandicelli": risolleviamo il dibattito! Ciao e... per piacere, PUBBLICA QUESTA LETTERA!
(o forse ti sei ammosciato anche tu?)

PS: Sai cosa ho fatto oggi? Ho comprato "ORIGINALE" **Sensible World of Soccer** per Amiga, anche se avevo già la copia pirata: è il canto del cigno del computer Commodore, il gioco più bello (forse l'ultimo) per questa macchina, il cui spessore è addirittura paragonabile a **Player Manager**. Voglio vedervi a giocarlo con il joypad.
*(No, Simone, **Sensible World of Soccer** è solo una affrettata operazione commerciale che ha danneggiato l'Amiga e la reputazione dei Sensible. La sezione manageriale è terribilmente spartana: siamo lontani anni luce da **The Manager**, in più il gioco in sé è afflitto da una paurosa serie di bug. Sono rimasto così intristito da **Sensible World of Soccer** che ho venduto il mio 1200 una settimana dopo...* NdMBF).
PPS: Oltre che su **Mega**, scrivi anche per altre riviste del gruppo Futura? Se sì, per piacere, dimmelo, così compro anche quelle e voi diventate anche più ricchi. (*Ho scritto articoli per **PC Play** e **PC Pratico**, ma le cose più forti - tra cui un pamphlet intitolato LA FINE DELLA CRITICA VIDEOLUDICA - probabilmente non vedranno mai la luce -* NdMBF)
PPPS: Sai che c'ero anche io a Las Vegas per il CES invernale? Non mi hanno fatto entrare perché non ero un "addetto ai lavori"... (*Non ti sei perso molto: ormai il ruolo delle grandi fiere è irrilevante, tanto tutti sono già al corrente di quanto viene presentato. Come le grandi Esposizioni Universali ottocentesche ormai scomparse, anche le fiere videoludiche saranno in qualche modo ridimensionate in un imminente futuro, oppure cambieranno completamente natura...* NdMBF)
PPPPS: IMPORTANTISSIMO: Ti prego, ripristina il tuo Commento Finale al termine della Posta: è la Sintesi Suprema, l'incentivo a scrivere: così com'è la Supposta sembra che venga troncata a metà perché - citazione mia "una Posta senza il Mega Commentone Finale è come un film senza titoli di coda".
(*La presenza del commento finale è in qualche modo rassicurante, persino reazionaria. È un indizio di sistematicità, che io sono giunto a rinnegare: parli di Sintesi Suprema dando per scontato che le questioni possano essere riassunte in poche righe. È una mentalità da sit-com americana: i problemi devono durare lo spazio di una mezz'ora, poi la risata liberatrice che anticipa lo stacco pubblicitario risolve tutto. Pronti alla prossima puntata, ma intanto ricordate di comprare i pannoloni Lines che assorbono di più. Le parole sono importanti, grida Moretti in Palombella Rossa: troppa gente scrive cose inutili, dice la sua su tutto, strepita sguaiatamente. Un Mega Commentone Finale non vi salverà dall'Armageddon...* NdMBF)



Q & A



Daytona USA Remix su Saturn? Magari! Non resta che aspettare...

QUELLI CHE I VIDEOGIOCHI...

Come vi butta, vecchie ciabatte abbrustolite? Noi stiamo bene, sicuramente meglio di voi, e sapete perché? Abbiamo una caterva di giochini stipati sugli scaffali con cui sollazzarci nei freddi pomeriggi d'inverno, mentre voi zero! Ahahahah... Er. Ehm, sì dunque: benvenuti a Q&A, ovvero *"l'angolo delle domande più irritanti alle quali rispondiamo con collaudata apatia nonché inaspettato calore"*. È l'inerzia che ci manda avanti, incuranti del buco d'ozono e dell'inquinamento della ionosfera. Volete sapere se è meglio un Master System 2 oppure un Saturn? Se uscirà un upgrade per Game Gear di nome Cerere (tra l'altro, satellite di Saturno)? Orbene, non chiedetelo a chi non sa distinguere un ippocastano da una quercia, rivolgetevi alla crema dell'editoria videoludica italiana, cioè a Goldoni Luca. Qualora il simpatico intrattenitore catodico et prodigo scribacchino non fosse disponibile, potete sempre implorare uno straccio di risposta da "quelli di Mega Console". Saremo sempre lieti di negarvela, eheheheheheh...

by Matt Manybits

Se per qualche malsano motivo avete intenzione di mettervi in contatto con quel pazzoide di MBF e la stralunata cricca di Mega Console potete farlo a vostro rischio e pericolo ad uno dei seguenti indirizzi...

snail mail
Q & A - Mega Console
via XXV Aprile, Bresso (MI)

e mail
mbfil@mbox.vol.it

fax
02/665282222

telepatia
area di Broca, emisfero cerebrale sinistro di MBF



Cari amici di **Mega Console**,
seguo la vostra testata da circa sei mesi e devo riconoscere che si tratta della migliore in circolazione. Sono un felice possessore di Saturn e volevo farvi i complimenti per lo speciale su **X-Men: Children of the Atom** della Capcom, che secondo me era veramente spaziale. Bando alle ciance, ecco una serie di domande per l'aggiornatissimo MBF:
1) **Sega Rally** è semplicemente incredibile: non ho visto niente di altrettanto galattico su nessuna altra console, PlayStation inclusa. A questo punto mi chiedo: visto che il nuovo sistema operativo del Saturn è una bomba, perché la Sega non lancia il remix di **Daytona**?
2) Che fine ha fatto la Tecnosoft? Vedremo mai **Thunderforce V** per Saturn?
3) Quando recensirete **Street Fighter Alpha** per Saturn?
4) È previsto un sequel per **Panzer Dragoon**?
5) Quali sono i migliori sparatutto per Saturn?
6) Che fine ha fatto **Lunar** per Saturn?

Davide Tremonte
Settimo Torinese (TO)

1) *Here we go, again...* Secondo alcune voci di corridoio messe in giro da testate nipponiche (e riprese in occidente da Gamefan) la Sega avrebbe intenzione di sviluppare Daytona USA Remix per Saturn. Occhio: per ora resta una voce...
2) La Tecnosoft è un po' come la Capcom: ha attraversato un lungo periodo di letargo, vivendo di rendita del suo glorioso passato. Il risveglio è stato traumatico. Dopo aver realizzato l'orribile Hot Blooded Family per PlayStation e Saturn nonché il mediocre Reverthion per PSX, la Tecnosoft ha prodotto Fantasy Pinball per il 32-bit Sega. Di Thunderforce V non si parla ma, come insegnano i Litfiba, la speranza è l'ultima a morire e chi visse sperando morì non si può dire...
3) Subito.
4) Buone notizie, Dave: checka Saturn Zone!
5) Gunbird, Layer Section, Darius Gaiden, Panzer Dragoon.
6) Lunar è previsto a marzo in Japan. La versione inglese, targata Working Design, dovrebbe uscire ad aprile.

Dear Matt,
posseggo un Megadrive + MCD e volevo passare a un sistema superiore. Sono indeciso tra Saturn, PlayStation e Ultra 64. A questo punto ti chiedo:
1) Quale console mi consigli?
2) Come mai in America il Nintendo Ultra 64 costerà solo 250 dollari pur essendo un 64-bit, mentre il Saturn costa ben $299?
3) I giochi del Nintendo Ultra 64 costeranno meno di quelli per Saturn?
4) Secondo te mi conviene comprare un Saturn adesso oppure aspettare per il Nintendo Ultra 64?

Giuseppe Mercandali
(Cantù)

1) Su che rivista siamo? Ah, Mega Console... Beh, è chiaro: Saturn.
2) Tanto per cominciare, a differenza del Saturn, il Nintendo Ultra 64 non possiede alcun lettore CD-ROM. Il Bulky Drive per Nintendo 64 sarà venduto solo separatamente, come periferica. La Nintendo ha fatto propria la strategia applicata dalla Sega con il Mega CD: sommando le due spese (NU64 + Bulky Drive), il prezzo del nuovo sistema Nintendo risulta essere superiore a quello Sega... Non escludo, poi, che quando uscirà il Nintendo 64 (aprile '96), la grande "S "ridurrà ulteriormente il prezzo della sua console...
3) Non direi proprio. La Nintendo intende commercializzare le cartucce da a 64Mbit per Ultra 64 al prezzo di 9.800 yen (160 mila lire ca. il che significa che in Italia, almeno all'inizio, costeranno almeno duecento mila lire), mentre i titoli per Saturn da noi costano tra le 90 e le 150 mila lire...
4) L'ideale, secondo me, sarebbe possederli entrambi. E magari anche una Porsche 911. E un televisore al plasma. E cioccolato. tanto cioccolato...

Caro Emme-Bi-Effe,
1) Saturn e Megadrive sono compatibili?
2) Perché i Sensible non realizzano una nuova versione di **Sensible**



L'Ultra 64: un pericoloso concorrente per il 32-bit Sega

Soccer per Saturn?
3) Cosa mi consigliate tra **X-Men 2**, **Probotector** e **Batman & Robin** per Megadrive?
4) La Capcom intende convertire **X-Men: Children of The Atom** e **DarkStalkers** per Megadrive o Mega CD?
5) Che fine ha fatto **X-Perts** della Sega?
6) Cosa compreresti tra **Micro Machines '96** e **Skidmarks**?

Mauro Caliga (Vicenza)

1) Nope.
2) Non escludo che lo facciano, in futuro.
3) Probotector di brullo.
4) Naaah. Pigliati un Saturn, cocco...
5) La gestazione del mega beat'em up da 40 Mbit sembra essere particolarmente lunga... Speriamo di pubblicare le prime foto sul prossimo numero.
6) Dipende: se possiedi uno dei Micro Machines precedenti, skatta Skidmarks, altrimenti il racing della CodeMasters s'impone di regime.

Caro MBF
1) È previsto un sequel di **Urban Strike** per Megadrive?
2) Mi mettete in ordine di bellezza i seguenti titoli per MD: **Cannon Fodder**, **Theme Park**, **Syndicate**.
3) Onestamente, vale la pena di comprare **Mortal Kombat 3** per Megadrive pur avendo già gli altri due episodi?
4) È più bello **Ristar** o **Dynamite Headdy**?
5) Perché avete tolto le interviste? Erano un mito!

Giampiero Zanoni (Bassano del Grappa)

1) Dovrebbe uscire qualcosa del genere per Saturn e PlayStation.
2) Theme Park, Syndicate, Cannon Fodder.
3) Onestamente, non avrei acquistato nemmeno gli altri episodi...
4) Dynamite Headdy.
5) Tranzillo: su questo numero potrai leggere le interviste ai big guys della Capcom e a Kan Nato della Climax Entertainment, ma ne abbiamo in cantiere tante altre...

Amici di **Mega Console**,
siete grandiosi! Posseggo un Saturn USA e vi compro ogni mese perché senza di voi non saprei proprio come orientarmi in questo mercato caotico (*è una giungla d'asfalto, là fuori, eh?* NdMBF). Ho una caterva di domande per il Bitta:



Clockwork Knight 2, il miglior platform sinora uscito su Saturn

1) Che fine ha fatto **Virtua Sonic** per Saturn?
2) Mi dici il titolo di un platform bello che deve uscire per Saturn?
3) Dopo **Virtua Fighter 2**, **Virtua Cop** e **Sega Rally**, quali sono le conversioni per Saturn più attese?
4) È vero che **Ultimate Mortal Kombat 3** uscirà solo per Saturn?
5) Cosa è in grado di fare esattamente il Saturn grazie al nuovo sistema operativo?
6) Uscirà **Clockwork Knight 3**?
7) Mi metti in ordine di bellezza **Rayman, Clockwork Knight 2, Astal** e **Bug!**?
8) Mi confermi che **Street Fighter 3** e **Mortal Kombat 4** saranno poligonali?

Alberto Ferracini (Pisa)

1) Il Sonic Team è al lavoro...
2) Te ne dico tre: Toy Story, Earthworm Jim 2 e Johnny Bazookatone.
3) Indy 500, Fighting Vipers, Manx TT, e, tra moolti mesi, Virtua Cop 2, Virtua Fighter 3...
4) Così è se vi pare.
5) Levitazione. Telecinesi. Giardinaggio.
6) Praticamente certo.
7) CWK2, Rayman, Bug!, Astal.
8) Street Fighter 3 sì, MK4 non si sa.

Cara redazione di **MC**,
siete i migliori in assoluto. Mi chiamo Mauro e posseggo un Megadrive + MCD. Sono un fan di **Mortal Kombat,** il fumetto, nonché del videogame (*non ho capito la precedenza allo spin-off cartaceo...* NdMBF). Ho una serie di domande per voi:
1) Convertiranno il bellissimo **Virtua Striker** per Saturn?
2) Quando il Saturn costerà mezzo milione di lire?
3) La versione di **Tohshinden** per Saturn è migliore dell'originale?
4) È meglio comprare la versione USA, JAP o Europea del Saturn?
5) Come sarà la versione Saturn di **Batman Forever**?
6) Quali sono i beat'em up a scorrimento più interessanti per Saturn che vedremo prossimamente?

Mauro Soleto

1) La conversione non è ancora stata ufficializzata, ma è più che probabile.
2) Beh, in America ormai costa meno di 600 mila lire.
3) Bah, siamo lì.
4) Le versioni USA e JAP del Saturn sono il 17% più veloci di quella Europea, in quanto NTSC (chiaramente è necessario possedere un TV multistandard per poter utilizzare una console non europea). Con l'adattatore della Datel, inoltre, puoi utilizzare ogni tipo di software (jappo, yankee ed europeo) indipendentemente dalla console posseduta. Vedi un po' tu...
5) Spero più esaltante di quella a 16-bit...
6) Un solo titolo: Guardian Heroes.

MEGA CONSOLE VIDEO GAMES AWARDS 1995

ATTENZIONE! Sul numero di **Mega Console** in edicola ad aprile premieremo simbolicamente i migliori videogiochi per piattaforme Sega **usciti tra il gennaio del 1995 e il febbraio del 1996**
Vi invitiamo a inviare le vostre preferenze entro e non oltre il 1° marzo 1995. Indicate un solo titolo, per favore. Eccovi le categorie:

- MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 MEGADRIVE/MEGA CD
- MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 SATURN
- MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 GAME GEAR
- MIGLIORE VIDEOGIOCO DEL 1995 MEGA 32X
- MIGLIORE GRAFICA (MD/SATURN)
- MIGLIORE SONORO (MD/SATURN)
- MIGLIORE PLATFORM (MD/SATURN)
- MIGLIORE SPARATUTTO (MD/SATURN)
- MIGLIORE PICCHIADURO (MD/SATURN)
- MIGLIORE SIMULAZIONE SPORTIVA (MD/SATURN)
- MIGLIORE PUZZLE GAME (MD/SATURN)
- MIGLIORE GIOCO DI RUOLO (MD/SATURN)
- MIGLIORE AVVENTURA (MD/SATURN)
- MIGLIORE TIE-IN (MD/SATURN)
- MIGLIORE CONVERSIONE COIN-OP (MD/SATURN)
- MIGLIORE SOFTWARE HOUSE
- PERIFERICA DELL'ANNO
- GIOCO PIU' INNOVATIVO
- MIGLIORE COIN-OP
- BEOTATA DELL'ANNO

Scrivete a:
MEGA CONSOLE VIDEO GAMES AWARDS
Mega Console - Futura Publishing
Via XXV Aprile 37
Bresso (Milano) - Italy

o faxate allo 02/66528222

SEGA NEWS

Uelà, raga! Benvenuti su SEGA NEWS, lo spazio più gettonato d'Italia per ciò che concerne le novità Sega provenienti dall'oltrespazio. Su questo numero: tutti i videogiochi presentati durante il primo Sega Saturn Show che si è tenuto nel colossale parco di divertimenti di Toshimaen, alle porte di Tokyo, Japan. Di seguito: interviste esclusive a Capcom e Climax, rispettivamente il Davide e il Golia dell'industria videoludica, nonché un update sulle ultime produzioni di mamma Konami...
Siete pronti? Siete caldi? Bene, non vi resta che premere "start"...
...Il videogioco sta per cominciare!

a cura di Matteo "Virtua" Bittanti

Mentre la Nintendo presentava l'Ultra 64 in quel di Makuhari, la Sega ha allestito in uno dei numerosi parchi di divertimento nelle vicinanze di Tokyo la prima edizione del **Sega Saturn Show**, una manifestazione dedicata esclusivamente all'ammiraglia di casa Sega. Se la grande Enne si è limitata a mostrare solo un paio di titoli giocabili per Ultra 64 (per altro largamente incompleti), la Sega ha impressionato i fan accorsi da ogni parte del mondo con una serie di giochi veramente esaltanti, tra cui svetta il sequel di **Panzer Dragoon**, uno degli sparatutto più visionari della storia dei videogiochi.
Tra gli eventi più eclatanti della fiera segnaliamo la resurrezione della Capcom: oltre al fantasmagorico **X-Men: Children of The Atom** recensito alla stragrande sul numero scorso di **Mega Console**, la software house nipponica aveva in mostra l'incredibile **Street Fighter Alpha**, illustrato con dovizia di particolari nelle prossime pagine. Si tratta probabilmente del miglior update del celebre beat'em up ad incontri. Non meno impressionante è **Vampire Hunter**, dirompente sequel di **DarkStalkers**. Le sorprese non sono mancate: la Game Arts ha presentato una serie di spettacolari immagini tratte dal suo nuovo rpg, mentre la Sega ha annunciato un fottio di conversioni di coin-op veramente croccanti, come **Fighting Vipers**, **Indy 500** e **Manx TT**, tutti basati sul nuovo sistema operativo del Saturn.
Yu Suzuki non ha perso un'occasione ghiotta come quella offerta dal **Sega Saturn Show** per rivelare ai suoi fans alcune indiscrezioni sui prossimi progetti dell'AM2. Segnaliamo innanzitutto un nuovo gioco basato sulle avventure di **Sonic & Tails**. Il coin-op sarà basato sulla board Model 2, la stessa di **Virtua Fighter 2** e **Sega Rally**. È stato inoltre confermato che la nuova rivoluzionaria board Sega (il Model 3) sarà terminata entro aprile. I primi giochi basati sul nuovo sistema operativo da bar saranno **Virtua Fighter 3**, **Virtua Cop 3** nonché un super gioco di corsa che ci permetterà di pilotare macchine da sogno (Ferrari, Lamborghini, Lotus, Porsche). Ulteriori info e qualche pix sul prossimo numero di **Emsì...**

1-NERIMA
Sede del parco di divertimenti Toshimaen, dove si è tenuto il primo Sega Saturn Show.

2-SHINJUKU KU
Qui ci sono gli uffici della Capcom nonché il quartier generale della Climax.

3-AKHIHABARA
Noto anche come la "città elettronica". Un quartiere completamente occupato da sale giochi, negozi di elettronica e videogames. Il paradiso degli otaku videoludici nonché perenne fiera videoludica.

4-BAIA DI TOKYO
Sede di Disneyland Tokyo. Nelle vicinanze si trova il colossale capannone fieristico del Makuhari dove si è tenuto lo Shoshinkai Show della Nintendo.



IL NOSTRO UOMO IN GIAPPONE





Il pachinko è un passatempo nazionale in Giappone. I fan della PlayStation dovrebbero saperlo visto che tre quarti dei giochi sviluppati per questa console sono appunti tristi simulazioni di Pachinko, eheheheh...



Tokyo e il traffico. Due realtà assolutamente inscindibili...



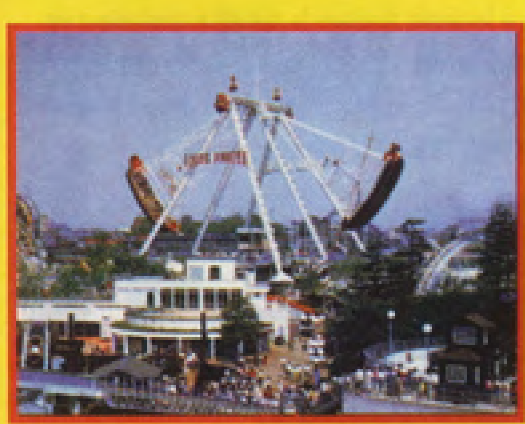
Il quartiere di Akhihabara è un'immensa sala giochi aperta fino a tardissimo. Tutti i negozi hanno console accese 24 ore su 24 per permettere agli utenti di provare le novità. I giochi usati costano poche migliaia di lire...



La coda per entrare in fiera: il Sega Saturn Show ha richiamato fans da tutto il Giappone!



Starlight Fortune è un cabinato Sega che probabilmente non arriverà mai da noi: si tratta di un oroscopo computerizzato del tutto particolare...



Il leggendario parco di divertimenti Toshimaen.

"Per chi, come me, ama i videogiochi, Tokyo rappresenta un vero paradiso. Se i videogames fossero una nazione, la metropoli nipponica ne sarebbe indiscutibilmente la capitale. Quando avviene qualcosa, avviene prima a Tokyo, poi nel resto del mondo. In Giappone la Sega può contare su una base installata di utenti sicuramente maggiore rispetto ad Europa e America. Quello che ho visto mi ha rassicurato molto sul futuro del Saturn. Il mese scorso sono usciti quattro titoli che i possessori di PlayStation ci invidiano di brutto, come ***Sega Rally***, ***Virtua Fighter 2***, ***Virtua Fighter*** *nonché* ***X-Men*** *(che sulla console Sony uscirà solo tra qualche tempo). Sulle televisioni giapponesi, le pubblicità del Saturn si susseguono a ritmo incessante e nei negozi,* ***Virtua Cop*** *si vende a pacchi. Ma è nel settore coin-op che la supremazia della Sega si palesa come assolutamente imbattibile.* ***Virtua Fighter 2*** *qui è un'istituzione e i nuovi cabinati come* ***Indy 500***, ***Fighting Vipers*** *e* ***Sky Target*** *riscuotono un enorme successo in sala. Tra l'altro, tutti questi titoli sono previsti in esclusiva per Saturn. Persino la Capcom ha consacrato la macchina della Sega come la piattaforma ideale per le conversioni di titoli da coin-op e per dimostrarlo, la casa di* ***Ghost'n'Goblins*** *ci ha regalato tre conversioni fenomenali:* ***X-Men: Children of the Atom***, ***Dark-Stalker's Revenge*** *e* ***Street Fighter Alpha.*** *A tutti coloro che avessero acquistato un Saturn lo scorso Natale, complimenti: il 1996 sarà un anno indimenticabile per la console Sega."*

Angus Swan da Tokyo

STRANO, MA VERO!

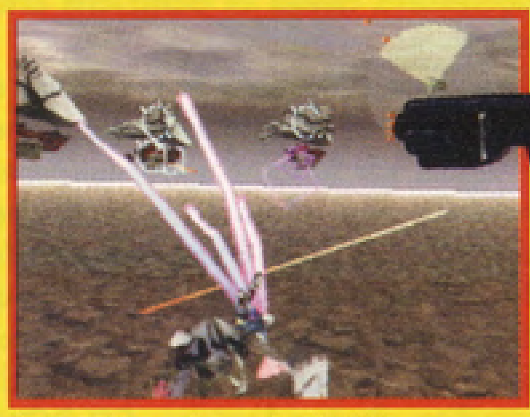
CINQUE COSE CHE PROBABILMENTE IGNORAVATE SUL GIAPPONE

1) La televisione fa schifo (agli incontri di Sumo succedono programmi incentrati sulla preparazione del sushi)
2) Soffiarsi il naso per strada è considerato parecchio maleducato.
3) I lavori stradali raramente si prolungano oltre la giornata.
4) Negli ascensori dei grandi magazzini ci sono delle ragazze che vi chiedono a che piano volete andare.
5) Godzilla è morto. Viva Godzilla.

La grande "S" ha approfittato della manifestazione anche per presentare la sua prima testata videoludica su CD-ROM, indirizzata a tutti i possessori di Saturn: *Sega Saturn CD-ROM Magazine* . A partire da marzo, la Sega pubblicherà un magazine a cadenza trimestrale su CD-ROM, che includerà demo di nuovi titoli, news, cheat modes nonché videogiochi "seriali" sviluppati in esclusiva per la testata digitale. Il prezzo di *Sega Saturn CD-ROM Magazine* è di 2000 yen, circa quarantamila lire. È probabile che sarà disponibile anche in Italia presso i migliori importatori paralleli di videogiochi.
Ma non è finita qui: la Sega ha annunciato la creazione di un sistema di *videogaming on line* con la Nissho Iwai Corporation. Quest'ultima sta sviluppando un modem per Saturn e un network in rete che consentirà a tutti coloro che sottoscriveranno un abbonamento mensile di accedere a una serie di servizi di informazione e di intrattenimento. La Sega inoltre ha confermato lo sviluppo del *Saturn Internet Modem* assieme alla Fuji, una periferica che permetterà a tutti gli utenti Sega di fare il *surfing* sulla rete delle reti. Le periferiche saranno dotate di un'espansione di memoria che accrescerà quella in dotazione alla macchina.
Il successo della Sega in Giappone è incontestabile: vi basti solo sapere che i negozi specializzati sono stati letteralmente presi d'assalto in occasione dell'uscita di giochi come **Sega Rally**, **Virtua Fighter 2** e **Virtua Cop** (quest'ultimo titolo, per altro, ha facilmente espugnato la classifica di vendita di prodotti su CD-ROM dell'occidentalissima Gran Bretagna). **Virtua Cop** ha venduto nel Paese del Sol Levante la bellezza di oltre 300.000 pezzi in una settimana, per non parlare di **Virtua Fighter 2**, che è stato ordinato da oltre un milione e mezzo di utenti. Secondo gli ultimi dati di vendita, le vendite del Saturn in Giappone hanno raggiunto i due milioni e trecentomila pezzi. Un vero trionfo. Per quanto riguarda la situazione americana, invece, la Sony mantiene un incontestabile vantaggio. Le vendite del Saturn in USA ammontano a 400.000 unità, laddove la PlayStation ha toccato quota 800.000. Per dovere di cronaca, segnaliamo che Tom Kalinske, presidente della Sega of America, ha affermato di non ritenere plausibili i dati di vendita Sony.
Chiudiamo con un dato curioso: nel 1995, in America sono stati venduti oltre due milioni di Sega Genesis (aka Megadrive in Europa e Japan). Chi credeva che il sedici bit fosse finito, si deve ricredere: la Sega intende pubblicare dodici titoli per Megadrive nel 1996, praticamente uno al mese, senza contare il supporto delle altre software house. Anche se l'attenzione della comunità videoludica è ormai indiscutibilmente rivolta alle console a 32 e 64-bit, l'enorme base installata di utenti Megadrive assicurano alla piattaforma Sega ancora un anno di relativa tranquillità.

PANZER DRAGOON II

Casa	Genere	Versione	Uscita
SEGA	SPARATUTTO	JAPAN	APRILE



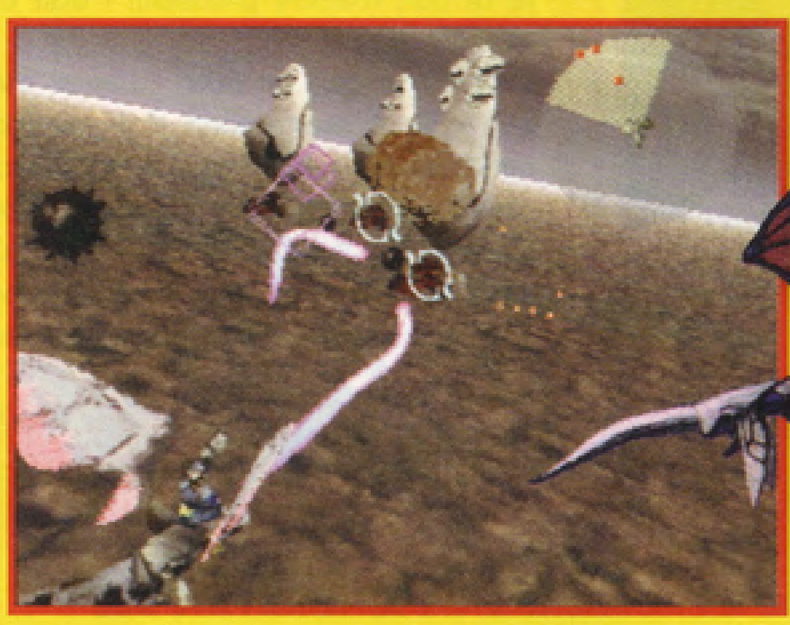
Il gioco è completo solo al 20%, ma promette di diventare un piccolo classico

Se vi era piaciuto il primo episodio, amerete Panzer Dragon Zwei

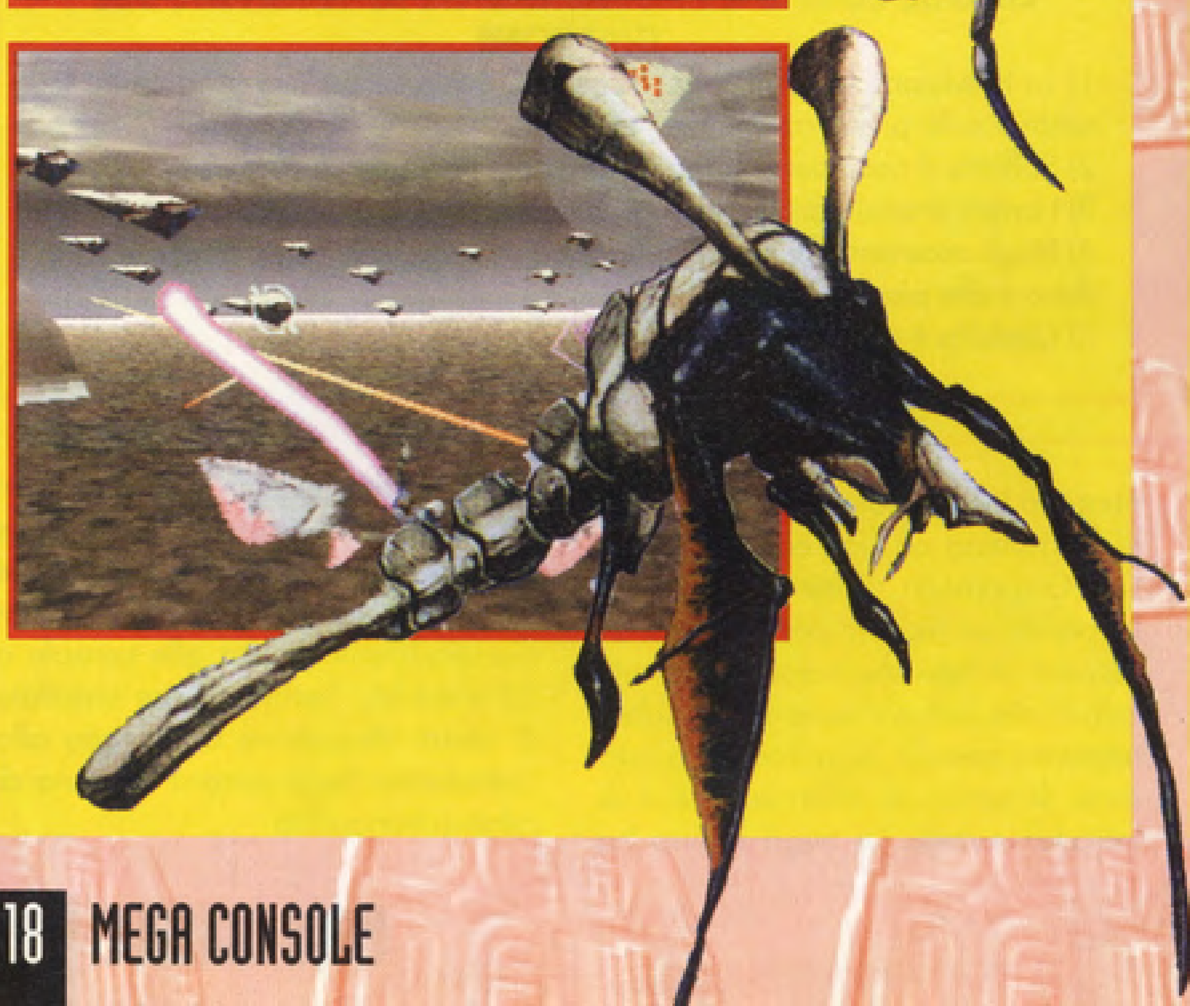




Si vociferava già da qualche tempo che la Sega stesse lavorando al sequel dell'eccellente **Panzer Dragoon**, ma trovarselo di fronte al Toshimaen Show ci ha lasciato letteralmente basiti. Premesso che le immagini di questa pagina sono tratte da una versione ancora largamente incompleta del gioco, va comunque sottolineato che **Panzer Dragon Zwei** è ancora più estremo e apocalittico del suo illustre predecessore. Come nell'originale, il pattern di volo è prefissato (detto in altri termini, non è possibile muoversi liberamente a 360°) e tuttavia i programmatori hanno pensato di offrire ai giocatori la possibilità di scegliere quale via seguire in occasione di alcuni "bivi". Potete persino correre sul terreno e non solo volare nel cielo. Nel primo livello, ad esempio, si comincia a correre fino a quando incontrate un abissale burrone: un attimo di smarrimento e poi la bestia dispiega le sue ali e comincia a volare. Veramente spettacolare e molto, molto realistico! Come nel primo episodio, incontreremo una serie di mostri più o meno ostici, una serie di scenari fantastici e tanta violenza digitale. Contate su **Mega Console** per una anteprima radicale distruttive di quelle che non trovate su altre testate…





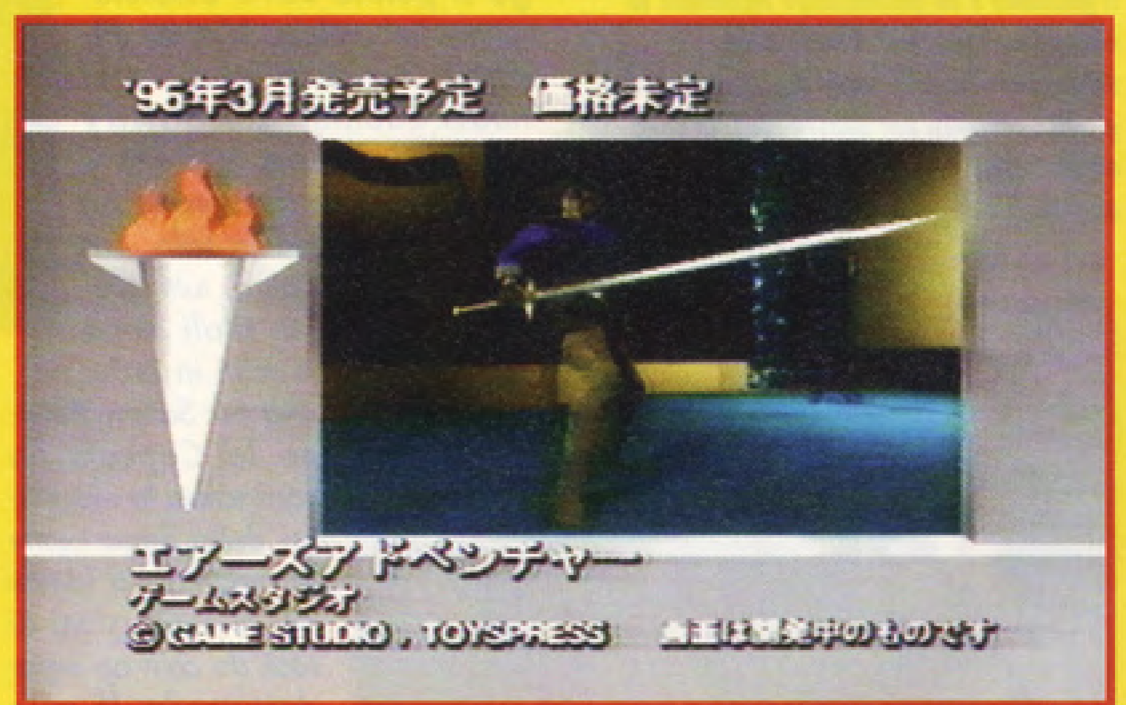


MEGA RPG

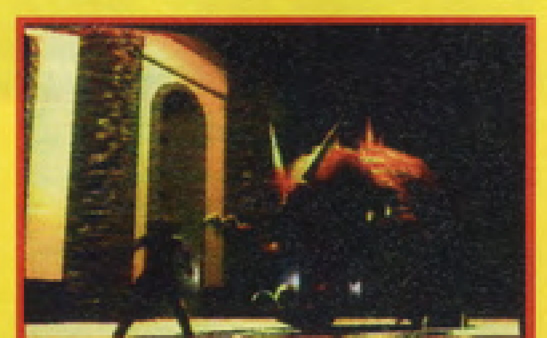
Casa	Genere	Versione	Uscita
GAME ARTS	RPG	JAPAN	MARZO

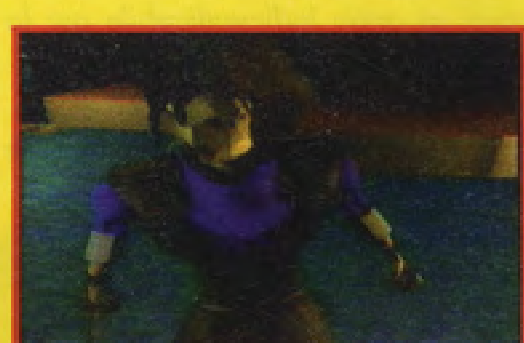


Queste spettacolari immagini sono tratte dall'altrettanto incredibile intro di un gioco di ruolo sviluppato dalla Game Arts, la casa del celebre **Silpheed**, il migliore sparatutto mai visto su MCD. Considerando che l'uscita del gioco che non ha ancora un nome definitivo è prevista per la fine di marzo, potete contare su **Mega Console** per una anteprima galattica di uno dei titoli più attesi del 1996! Approfittiamo di questo spazio per segnalare che l'americana Working Design pubblicherà le versioni in lingua inglese di **Magic Knight Rayearth** e di **Shining Wisdom** per Sega Saturn, due giochi di ruolo che hanno riscosso un buon successo in Giappone. I titoli saranno disponibili a partire da aprile.













CLOCKWORK KNIGHT PUZZLE

Casa	Genere	Versione	Uscita
SEGA	PUZZLE	JAPAN	MARZO



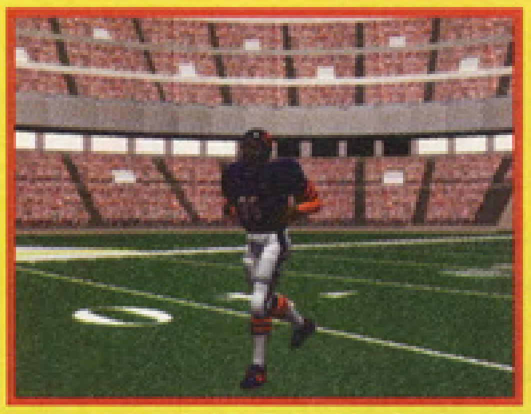
La frenesia dell'azione e la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente rende Clockwork Knight Puzzle uno dei titoli primaverili più interessanti





In attesa del terzo episodio delle spettacolari avventure del soldatino di piombo più amato, **Pepperouchau**, la Sega ci regala - si fa per dire - questo curioso spin-off. Trattasi di un puzzle game apparentemente originale (non il solito clone di **Tetris/Puyo Puyo**) che miscela il meglio della grandiosa trilogia di **Bomberman** della Hudson Soft. Lo scopo del gioco, per chi si fosse perso uno dei migliori action game della storia, consiste nel piazzare delle bombe ad orologeria nei punti strategici dell'area di gioco al fine di far saltare in aria gli odiati rivali. Il look "alla Lego" (*Douglas Coupland ha fatto scuola,... NdMBF*) e la solita miriade di power up rendono **Clockwork Knight Puzzle** un titolo da tenere d'occhio, prezzemolo e finocchio.

update KONAMI NEWS



I creatori di **Parodius** sono al lavoro su una caterva e una gazzosa di novità per Saturn, tra cui svettano: **Castlevania: The Bloodletting** (settembre), prima avventura a 32-bit di una saga che ha fatto la storia dei videogiochi, **Saturn Soccer** (titolo non definitivo), una simulazione interamente poligonale che dovrebbe miscelare il meglio dei vari **International Soccer Superstars** *aka* **Perfect Eleven** usciti fino ad oggi e **Project Overkill**, una specie di **Super Contra** in grafica isometrica previsto per la fine di aprile. Tra poche settimane la Konami commercializzerà **MLBA Bottom of the Ninth**, una spettacolare simulazione di baseball interamente tridimensionale che include commenti in tempo reale. È pressoché imminente **NFL Football**, sviluppata dalla stessa cricca che ha lavorato a **John Madden Football** su PC. Il gioco è stato creato con l'ausilio del motion capture, una tecnica di digitalizzazione che garantisce risultati estremamente realistici. La simulazione di basket, intitolata provvisoriamente **NBA**, uscirà solo a settembre, ma non si tratterà di una semplice conversione di **In The Zone**, già disponibile per PlayStation, ma di un gioco completamente inedito.



ROBO PIT

Casa	Genere	Versione	Uscita
ALTRON	AZIONE	JAPAN	DISPONIBILE



Questo titolo bizzarro ha riscosso un grande successo in Giappone, dove è diventato un vero e proprio videogioco di culto. **Robo Pit** è un mix tra il battle mode di **Super Mario Kart** e **Virtual On**, il nuovo beat'em up Sega caratterizzato da robottoni megalitici. All'interno di un'arena, anomali combattenti robotizzati si affrontano in combattimenti all'ultimo sangue. Molto giocabile e divertente. Recensione sul prossimo numero.

CREATURE SHOCK

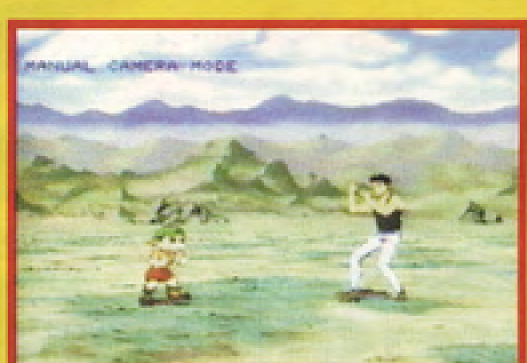
Casa	Genere	Versione	Uscita
DATA EAST	SPARATUTTO	JAPAN	IMMINENTE

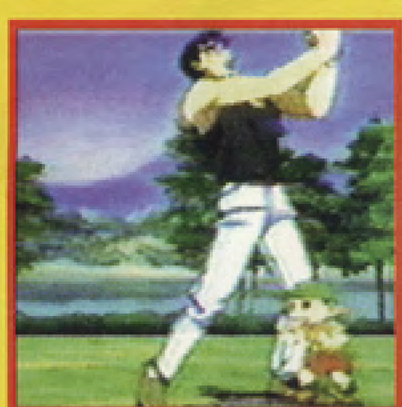
La conversione di un vecchio hit della Argonaut per PC ha riscosso un ottimo successo durante la manifestazione nipponica. Per chi non lo avesse mai visto prima, possiamo dire che si tratta di uno sparatutto tridimensionale in prospettiva frontale che unisce le atmosfere di **Alien** ai fondali pre-renderizzati di una vasta produzione videoludica. Quando **Doom** incontra **Descent**.



NINKU

Casa	Genere	Versione	Uscita
ATLUS	PICCHIADURO	JAPAN	IMMINENTE





Oltre a **The King of Spirits** (aka **High Velocity** in Occidente), la piccola software house nipponica aveva in mostra anche un picchiaduro 3D che vanta una peculiare grafica di tipo manga. Se amate il genere, potrebbe essere il titolo che fa per voi…

la classifica TOP TEN SATURN

TITOLO	CASA	GENERE	RECENSIONE
Virtua Fighter 2	**Sega**	Picchiaduro	MC#22
Sega Rally	**Sega**	Racing	MC#22
Virtua Cop	**Sega**	Shooter	MC#22
Virtua Fighter Remix	Sega	Picchiaduro	NR
X-Men	Capcom	Picchiaduro	MC#22
Daytona USA	Sega	Racing	MC#15
Mortal Kombat 2	Acclaim	Picchiaduro	MC#21
Shin Shinobi EX	Sega	Action	MC#17
Layer Section	Taito	Shoot'em Up	MC#21
Toshinden S	Sega	Picchiaduro	MC#22





NEXT MONTH!



THE LEGEND OF THOR

Mega Console vi rivela tutti i segreti del nuovo titolo targato Ancient. Non perdete il numero 24 in edicola ai primi di marzo!





i più attesi MOST WANTED SATURN

SF Alpha	**Capcom**	Picchiaduro	Febbraio
Guardian Heroes	**Sega**	Azione	Febbraio
Vampire Hunter	**Capcom**	Picchiaduro	Febbraio
Indy 500	Sega	Racing	Settembre
Scorcher	Scavenger	Racing	Maggio







Manx TT è praticamente l'equivalente a due ruote di Sega Rally...



MANX TT

Sono passati diversi anni dall'uscita di Super Hang-On, ma la Sega non ha perso la passione per le due ruote. Dopo il gaudioso Sega Rally, l'AM3 di Tetsuya Mizuguchi è tornato a colpire con una nuova simulazione di motociclismo che Mega Console vi presenta in impennata!

Vista la pletora di racing games automobilistici disponibili sul mercato coin-op (**Sega Rally, Indy 500, Ace Driver** etc.), l'AM3 ha pensato bene di buttarsi sulle gare di motociclismo per bruciare la concorrenza e stupire la massa videoludica. Con **Manx TT**, presentato in Giappone durante il JAMMA Show, ci sono riusciti alla grande.

A differenza di **Cyber Cycles** - la simulazione di motociclismo della Namco appena uscita in sala giochi - **Manx TT** è caratterizzato da una serie di scenari decisamente più eterogenei e vari. Il gioco della Sega include due circuiti, il primo dei quali è stato ideato interamente dall'AM3, mentre il secondo è una fedele replica del tracciato del *Tourist Thropy Race* che si tiene ogni anno sulla Isola di Man ed è lungo 60 chilometri. Selezionando il tracciato originale è possibile pilotare il proprio bolide attraverso scenari marini e montani, mentre il secondo si snoda attraverso città, campagna, foresta, costa e infine ancora città.

Dal punto di vista grafico, **Manx TT** è un vero capolavoro. A differenza dello squallido **Cool Riders** (Sega, 1994), la simulazione dell'AM3 riesce a trasmettere una sensazione di realismo veramente incredibile, anche grazie al cabinato che include una vera motocicletta. Ma se in giochi come **Hang-On** e **Super Hang-On** la presenza del mezzo era più che altro un espediente teatrale, funambolico, in **Manx TT** è strettamente funzionale alla simulazione. Il giocatore ha la possibilità di sollevare i piedi da terra, adagiarli sulla pedaliera e pilotare la motocicletta in modo più realistico, inclinandosi come nella realtà. Le vibrazioni, inoltre, concorrono ad accrescere la sensazione di guidare un potente bolide e non un pezzo di plastica con due ruote...

LA VERSIONE SATURN

Dimenticata la mezza delusione di **GP Hang-On '95**, possiamo già guardare alla conversione Saturn di **Manx TT**, che sarà disponibile il prossimo settembre. Vista l'eccezionale qualità del **Sega Rally** casalingo, possiamo legittimamente aspettarci una versione molto fedele all'originale da sala. Potete contare su **Mega Console** per una spettacolare anteprima della simulazione di corsa motociclistica più sofisticata della storia dei videogames!







MANX TT

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	RACING
USCITA	APRILE



Nel tracciato denominato che si svolge sull'Isola di Man, è possibile compiere prodigiosi balzi grazie ai numerosi saliscendi...





In Manx TT è possibile scegliere tra cambio automatico e quello manuale





Manx TT è stato realizzato dall'AM3, che alle spalle vanta simulazioni di corsa del calibro di Super Monaco GP, Rad Mobile e, appunto, Sega Rally

CAPCOM IN YOUR FACE!!!

Se Tokyo è per i videogiochi quello che Roma è per la Religione, allora Osaka, sede degli uffici della Capcom, è per i picchiaduro quello che Napoli è per la Pizza: una capitale morale prima ancora che istituzionale.
Orbene, potevamo stupirvi con un'intervista esclusiva ai rappresentanti della casa di Street-Fighter con tanto di anteprime di tutti i videogiochi più attesi per Saturn come Street Fighter Alpha, Vampire Hunter, D&D: Tower of Doom e, in effetti, è quello che abbiamo fatto.
Il meglio, sempre e solo su Mega Console!

a cura di Matteo Bittanti

MEGA-INTERVISTA

Mega Console ha intervistato Akio Sakai e Tatsuya Minami della Capcom of Japan. Minami, in particolare, svolge un ruolo paragonabile a quello di Yu Suzuki per la Sega: è capo del reparto di Ricerca & Sviluppo della software house di Osaka. Tutto quello che volevate sapere su ***StreetFighter3,*** *il futuro del Saturn, i prossimi progetti da bar della Capcom e molto di più! Leggere per credere...*

Mega Console: Il piano delle uscite dei videogiochi Capcom per Saturn è differente rispetto a quella per PlayStation. Come mai?
Capcom: Riteniamo che i possessori di PlayStation siano più grandi, dai diciotto anni in su, mentre il target Sega è più giovanile, "tradizionale", insomma.

Mega Console: L'eterogeneità dell'utenza determinerà una corrispondente differenziazione dell'offerta videoludica Capcom?
Capcom: Siamo convinti che l'utenza Saturn privilegi arcade games, e per questo motivo, la console Sega ha la precedenza per le conversioni dei nostri hit da bar.

Mega Console: Questo significa forse che non vedremo su Saturn titoli come Resident Evil, previsto invece per PlayStation?
Capcom: Personalmente (*sta rispondendo Minami Ndt*) credo che l'hardware del Saturn sia eccellente per i titoli a due dimensioni, mentre non ci sentiamo di dire altrettanto per i giochi tridimensionali (*probabilmente Minami non ha visto gli ultimi titoli per Saturn basati sul nuovo sistema operativo... Ndt*). Convertire **Resident Evil** per Saturn sarebbe problematico, anche se non impossibile. Al momento stiamo valutando questa possibilità.

Mega Console: Quanto tempo è necessario per convertire i titoli basati sull'arcade board CPS2 da coin-op su Saturn?
Capcom: Occorre circa un anno per realizzare la versione casalinga di un nostro coin-op. È sempre necessario effettuare delle ri-programmazioni particolari.

Mega Console: È lo stesso team che si occupa delle versioni casalinghe e da bar dei vostri giochi?
Capcom: No.

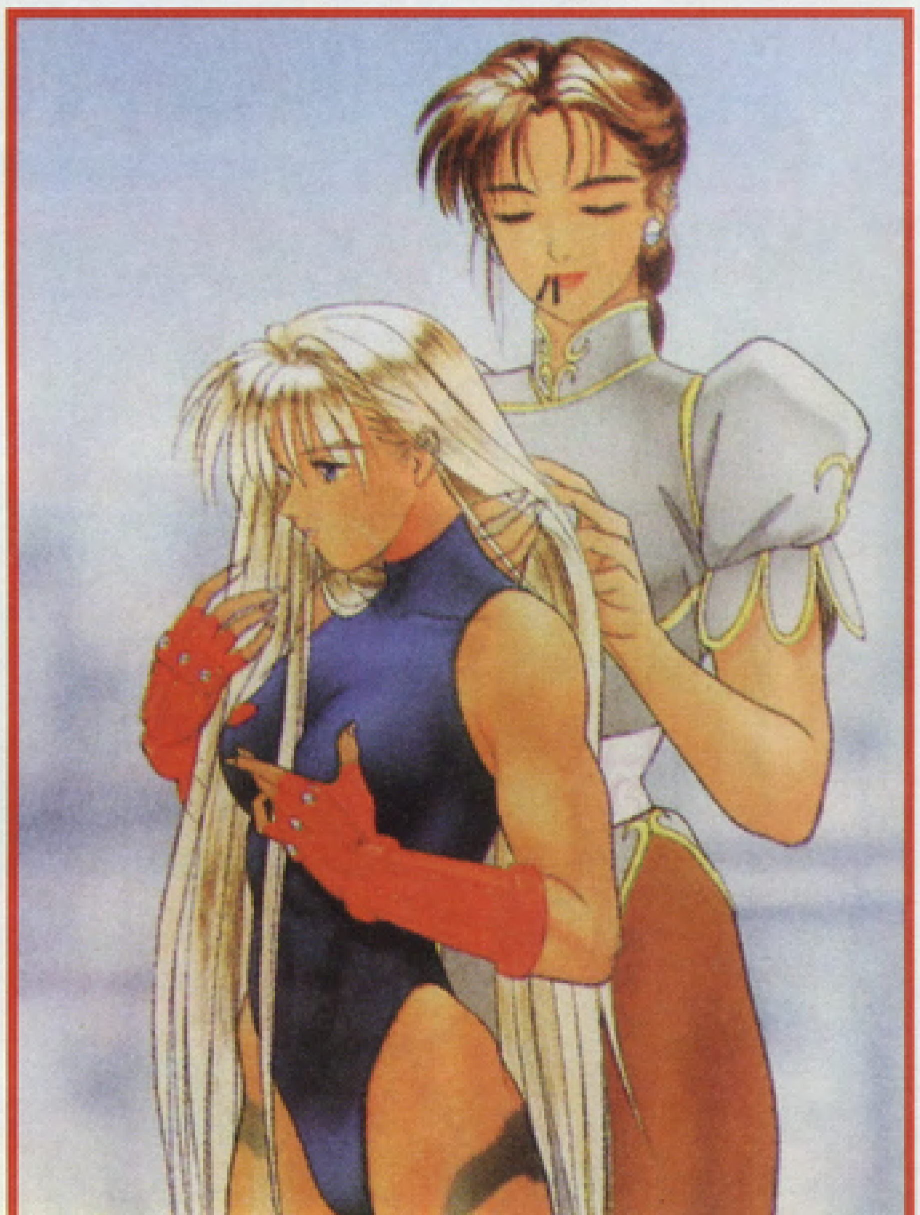
Mega Console: È vero che una parte del codice sorgente della versione coin-op viene trasferito integralmente su Saturn?
Capcom: Sì.

Mega Console: Avete dovuto accettare dei sostanziali compromessi durante la conversione di X-Men: Children of The Atom per Saturn (*recensito sul numero scorso di Mega Console - Ndt*)?
Capcom: Abbiamo ridotto di circa un terzo il numero di animazioni per limitazioni di memoria del Saturn. Questo significa che le animazioni della versione casalinga di **X-Men** non sono perfettamente fluide come quelle dell'originale. Chi conosce molto bene il coin-op, potrà scorgere delle leggere differenze tra le due versioni. Convertire un titolo per Saturn in maniera assolutamente fedele all'originale è talvolta problematico.

Mega Console: State già lavorando alla versione europea di X-Men? Potete confermare che non ci saranno riduzioni di velocità sensibili rispetto a quella NTSC?
Capcom: La versione PAL di **X-Men** sarà ottimizzata per evitare perdite in velocità di animazione. Faremo il possibile perché la versione europea sia veloce quanto quella NTSC.

Mega Console: Come mai Vampire Hunter, il seguito di Darkstalkers sarà commercializzato prima di Darkstalkers stesso?
Capcom: **Darkstalkers 2: NightWarriors** sarà messo in vendita solo due settimane prima del prequel, qui in Giappone. Questo perché abbiamo incontrato una serie di problemi nel convertire la versione per PlayStation, mentre non ne abbiamo avuti con Saturn. In origine, prevedevamo di commercializzare la versione PlayStation di **Darkstalkers** in aprile, ma una serie di ritardi ci hanno spinto a convertire direttamente **Vampire Hunter** su Saturn. La richiesta per il sequel è altissima e tra poco lanceremo **Darkstalkers 3** in sala giochi.

Mega Console: Nel sequel appaiono due personaggi extra che non erano presenti nell'originale Darkstalkers. Quali altri innovazioni troveremo in Vampire Hunter?
Capcom: Consideriamo **Vampire Hunter** un upgrade di **Darkstalkers**. Lavorando a quest'ultimo volevamo creare un picchiaduro caratterizzato da personaggi del tutto originali, differenti da quelli degli altri titoli in circolazione. Nessuna altra casa aveva pensato di utilizzare dei mostri in un picchiaduro prima...



DUNGEONS & DRAGONS: TOWER OF DOOM






Conversione diretta del coin-op sviluppato dalla Capcom e dalla TSR, **Dungeons & Dragons: Tower of Doom** è atteso per la fine di febbraio. **Tower of Doom** miscela perfettamente le tipiche atmosfere fantasy con la violenza digitale dei beat'em up ad incontri modello **Final Fight**. È possibile selezionare il proprio personaggio tra i quattro disponibili (un cavaliere, un elfo, un chierico e un nano) e sfidare il malvagio di turno, che ha portato la morte nella tranquilla Repubblica di Dakonin. Ogni personaggio possiede oltre 24 tipi di attacchi differenti. Tra le caratteristiche più interessanti di questo gioco segnaliamo la possibilità di interagire simultaneamente in due. Il pattern del gioco non è completamente prefissato: numerosi bivi permettono di personalizzare l'avventura attraverso paludi infestate, foreste incantate e sinistri castelli. Recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console**.

Mega Console: I lottatori di Vampire Hunter posseggono più mosse rispetto a quelli di Darkstalkers?
Capcom: Per l'originale **Darkstalkers** abbiamo speso oltre 128 MB per tutti i personaggi, mentre per **Vampire Hunter** ne abbiamo impiegati 256. Questo significa che i lottatori del sequel posseggono circa 500 mosse in più. Non posso dire quante mosse sono state aggiunte, ma posso certamente confermare che ce ne sono molte extra.

Mega Console: I personaggi di DarkStalkers sono riconducibili a mostri noti, che appartengono all'immaginario collettivo, eccezion fatta per i due boss, un robot e un uomo, Pyron. Dove avete tratto l'ispirazione per questi due lottatori?
Capcom: Il robot è noto in Giappone con il nome di "dogoo". È una sorta di pupazzetto molto popolare. Alcuni dicono che proviene dallo spazio.

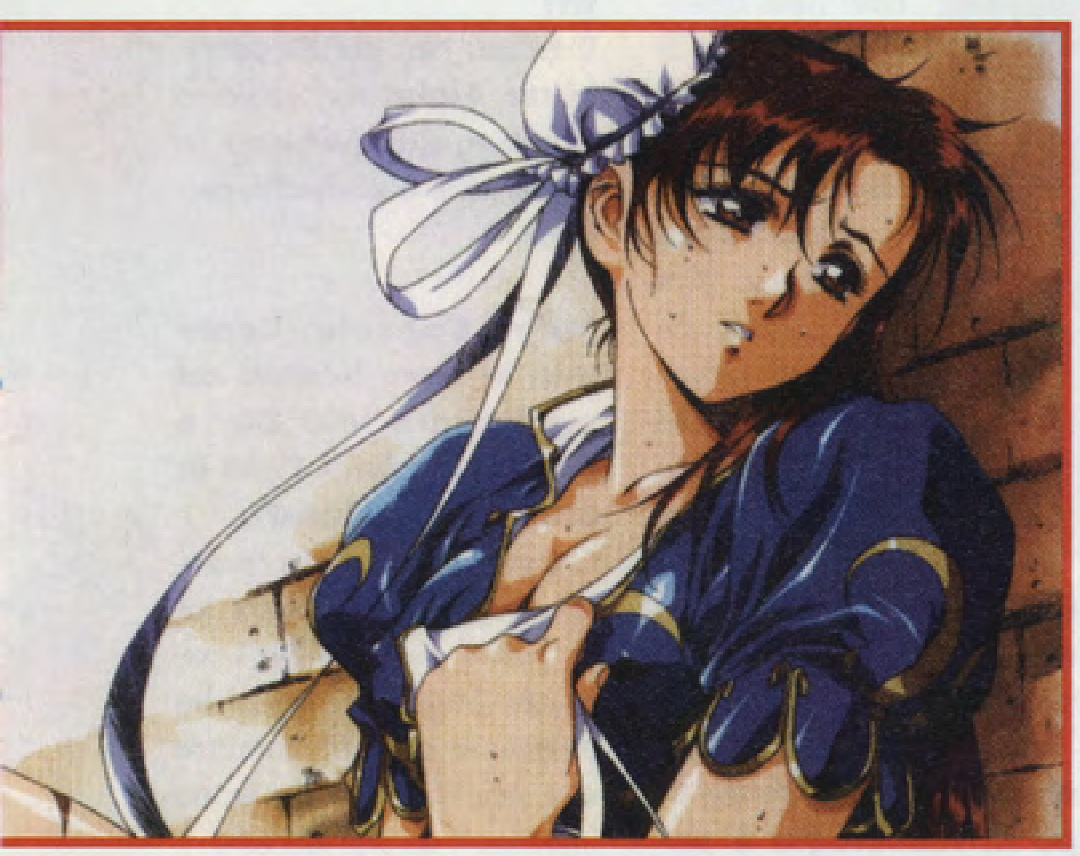
Mega Console: Che tipo di ricerche svolgete per creare i personaggi dei vostri videogiochi?
Capcom: Non abbiamo compiuto indagini particolari, visto che i mostri di **Darkstalkers** sono molto conosciuti in tutto il mondo. Pensavamo che utilizzando dei personaggi noti avremmo incrementato il grado di coinvolgimento del giocatore.

Mega Console: In Vampire Hunter ci sono tre personaggi femminili. La scelta di inserirli è stata presa in maniera assolutamente indipendente oppure vi siete lasciati influenzare dall'opinione pubblica?
Capcom: No, ormai è una pratica molto diffusa. Pensate che da noi la gente si veste persino da Felicia e da Morrigan quando videogioca.

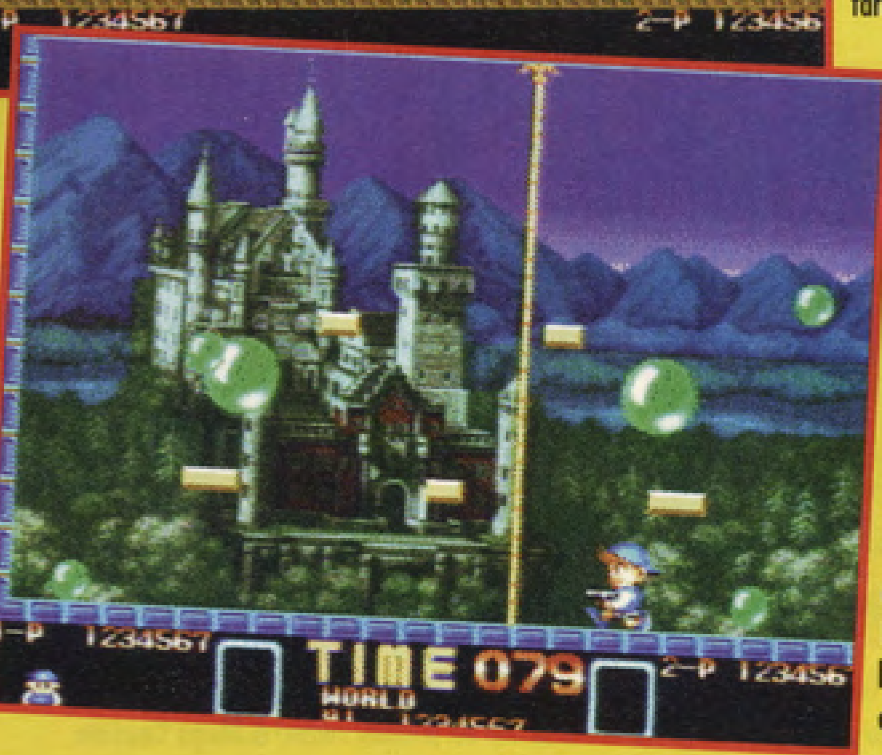
Mega Console: Cambiamo argomento. Cosa ci potete dire di Incredible Toons, un titolo previsto per Saturn di cui sappiamo veramente poco?
Capcom: Si tratta del sequel di un titolo per PC molto popolare, **The Incredible Machine**. È un puzzle game che richiede l'individuazione di uno strumento appropriato per risolvere un determinato enigma e passare a quello successivo.

Mega Console: Nell'originale, se ben ricordo, venivano utilizzati degli oggetti, mentre in Incredible Toons avremo a che fare con dei personaggi. Perché avete cambiato l'impostazione del gioco? È stato facile oppure no?
Capcom: Non abbiamo avuto grossi problemi nel "cambio". Abbiamo semplicemente sostituito gli strumenti di **The Incredible Machine** con i personaggi di **Ghouls and Ghosts**.

Mega Console: A che punto siete con la programmazione? Potete confermare che l'uscita è stata posticipata per una serie di problemi o che eravate addirittura sul punto di cancellarla?
Capcom: Posso confermare che una serie di ritardi ci hanno costretto a rinviare la



BUSTER BROTHERS COLLECTION

Buster Brothers Collection include tre differenti giochi. Il primo di questi è **Pang!** (aka **Buster Brothers** in occidente), uscito nel 1990 in sala; il secondo è **Super Buster Brothers** (datato 1992), sequel remixato del precedente e l'ultimo è una deluxe version sviluppata apposta per Saturn e PSX, intitolata **Pang! 3**.
Lo scopo dei tre giochi è lo stesso ed è di una semplicità disarmante: una serie di letali palloncini colorati cadono dallo schermo rimbalzando ovunque per lo schermo. I nostri eroi devono colpirli e farli esplodere giacché il contatto con le sfere è mortale. Ovviamente, c'è una gabola: l'esplosione delle biglie di elio velenoso comporta la moltiplicazione dei palloncini in sfere di dimensioni più piccole ma più veloci. Nella migliore tradizione degli action game più frenetici e divertenti non mancano power-up che facilitano il vostro compito, come orologi fermatempo che vi consentono di far scoppiare i palloni in tranquillità oppure armi più deleterie.
Buster Brothers Collection include diversi modi di gioco: singolo, doppio, Panic (i palloncini si moltiplicano a folle velocità), Tour (girate per il mondo) e Story (come nell'arcade).





commercializzazione di **Incredible Toons**, ma non è vero che intendevamo cancellarla. Il gioco era praticamente completo quando abbiamo deciso di inserire i personaggi di **Ghouls and Ghosts**.

Mega Console: All'inizio quindi non pensavate di utilizzare i personaggi del sequel di Ghosts and Goblins...

Capcom: No.

Mega Console: Come mai avete ceduto alla Virgin i diritti di commercializzazione dei vostri prodotti e non alla Acclaim?

Capcom: È difficile vendere videogiochi in Europa, un continente tutt'altro che unito... Ci siamo rivolti alla casa di distribuzione più importante. Ovviamente doveva essere inglese. Siamo certi che la Virgin possiede la struttura adatta per vendere il maggior numero di prodotti Capcom in Europa.

Mega Console: Meglio addirittura della Acclaim?

Capcom: Abbiamo svolto attente ricerche di mercato prima di optare per Virgin. Pensate che persino alcuni operatori dell'Acclaim ci hanno consigliato Virgin!

Mega Console: Quali altri coin-op avete intenzione di convertire per Saturn?

Capcom: Stiamo già lavorando alla versione Sega di **Marvel Super Heroes**.

Mega Console: Quali sono i vostri progetti futuri per ciò che concerne i coin-op? Utilizzerete la grafica tridimensionale nei vostri prossimi giochi per competere con Sega e Namco?

Capcom: Stiamo studiando alcuni progetti in 3D, ma si tratta di una tecnologia molto costosa. È prioritario sviluppare una board economica, per non appesantire troppo gli investimenti.

Mega Console: Secondo voi per quale motivo i beat'em up bidimensionali resistono così bene contro quelli a tre dimensioni? Alcuni li davano già per spacciati contro giochi del calibro di Virtua Fighter e Tekken...

Capcom: I nostri giochi vantano delle animazioni molto fluide, non meno realistiche di quelle dei beat'em up in 3D. Giocare a un gioco Capcom è come guardare un cartone animato in TV. Titoli come **Darkstalkers** e **X-Men** caratterizzati da animazioni ultra-fluide attraggono i videogiocatori di ogni tipo e non temono alcuna concorrenza.

Mega Console: Ritenete che personaggi dei vostri picchiaduro in 2D potrebbero risultare accattivanti e convincenti anche in 3D?

Capcom: No.

Mega Console: Quindi non vedremo mai un Ryu poligonale?



Capcom: Creeremo personaggi inediti per inserirli in ambienti tridimensionali. Tutto dipende dal numero di poligoni che possiamo utilizzare. Se confrontate **Virtua Fighter 2** al primo **Virtua Fighter**, noterete che sono stati compiuti enormi passi in avanti per ciò che concerne il realismo delle espressioni dei lottatori. Solo quando saremo in grado di ottenere risultati simili a quelli conseguiti dalla Sega lanceremo i nostri titoli in 3D.

Mega Console: Quale tipo di tecnologia è necessaria per produrre titoli in 3D?

Capcom: Innanzitutto dobbiamo sviluppare una tecnologia nostra, non possiamo sfruttare quella di altre case. Il nostro reparto di Ricerca & Sviluppo sta incontrando qualche problema ad ottenere risultati convincenti, soprattutto se paragonati a quelli conseguiti da altre case. Abbiamo abbandonato la tecnologia CISC per passare a chip interamente RISC, ma l'obiettivo è quello di impiegare meno tempo a sviluppare titoli 3D di ottima qualità rispetto a quello speso con i nostri picchiaduro bidimensionali.

Mega Console: Quali sono i limiti di memoria imposti dalla board CPS II?

Capcom: 300 Mbit. I nostri ultimi titoli hanno già raggiunto quella quota...

Mega Console: In occasione del lancio di StreetFighter per SNES, avete commercializzato un joypad speciale. Avete intenzione di fare lo stesso con i giochi Saturn?

Capcom: Stiamo valutando l'ipotesi.

Mega Console: I lottatori di StreetFighter Alpha si sono rivelati più difficili da convertire di altri?

Capcom: No, per **StreetFighter Alpha** non abbiamo incontrato alcun problema. La conversione è pressoché perfetta.

Mega Console: Come mai vi siete limitati ad aggiungere solo Guy e Sodom da Final Fight in StreetFighter Zero?

Capcom: In Giappone riscuotono particolare successo, sono molto popolari tra i ragazzi. Sodom inoltre ci ha permesso di implementare una serie di mosse che erano impossibili ad altri lottatori.

MARVEL SUPER HEROES





Il nuovissimo picchiaduro da bar della Capcom è in fase di sviluppo anche per Saturn. L'uscita di questo pseudo-sequel di **X-Men: Children of the Atom** è prevista per giugno. Anteprima estesa su uno dei prossimi numeri di **Mega Console**.



Mega Console: Potete confermare che StreetFighter III sarà un picchiaduro poligonale?
Capcom: Sostanzialmente sì. Ma stiamo valutando se lanciarlo effettivamente come **StreetFighter 3** oppure con un altro titolo.

Mega Console: Ma il vostro prossimo progetto da sala è un picchiaduro poligonale in 3D, vero?
Capcom: Sì. Ma non dimenticate che **StreetFighter 3** è solo uno dei numerosi progetti a cui stiamo lavorando. Non possiamo rivelarvi che cosa uscirà per prima.

Mega Console: L'uscita di uno StreetFighter tridimensionale e poligonale influenzerà radicalmente l'evoluzione della saga? Rilascerete altri update o sequel in 2D in seguito.
Capcom: Non ci lasciamo limitari dall'aspetto estetico del gioco, sia questo bidimensionale o tridimensionale. Ci interessa solo realizzare videogiochi interessanti. Tra l'altro riteniamo che un mediocre titolo in 3D sia molto meno valido di un buon picchiaduro bidimensionale.

Ringraziamo la Capcom of Japan per la collaborazione.

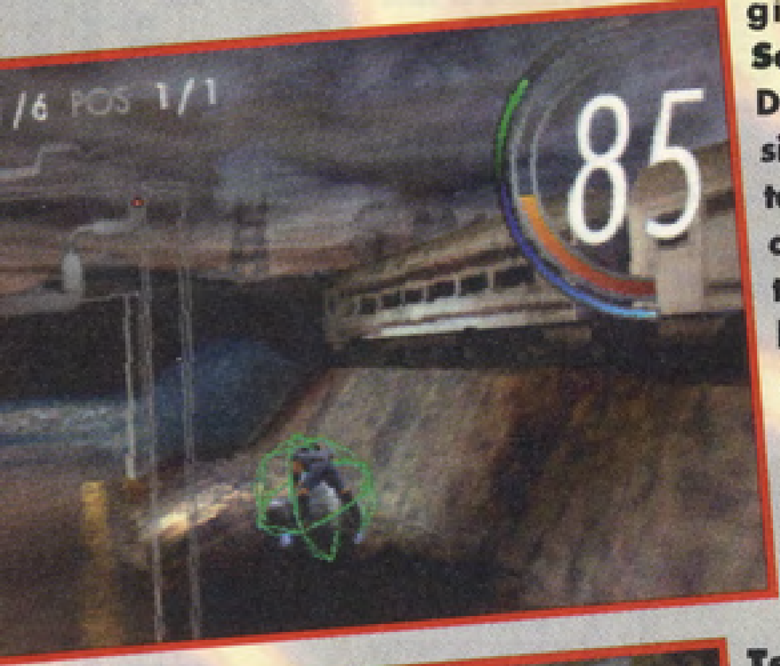




Avete visto WipeOut per PlayStation? Niente male, vero? Beh, se siete in lacrime per la disperazione, volete buttare dalla finestra il vostro Saturn e magari pretendere di acchiappare la concorrenza, considerate che:
a) WipeOut è in arrivo anche sulla console Sega; b) Scorcher è destinato a obliterare il racing game della ex-Psygnosis; c) Scorcher è previsto solo per Saturn... *Check this out!*

SCORC







Il team californiano ci aveva già impressionato durante l'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles presentando - senza fare troppo rumore, tra l'altro - **Vertigo**, uno spettacolare demo per Saturn che di lì a qualche mese sarebbe diventato un gioco vero e proprio: **Scorcher**, appunto.

Di cosa si tratta? Semplicissimo: a cavalcioni di una specie di motocicletta anti-gravitazionale più sofisticata di quella dei centauri di **Venus Wars**, dovrete affrontare sei circuiti mozzafiato contro tre fanta-bikers rivali. Per completare le gare avrete a disposizione solo un briciolo di secondi. Nella migliore tradizione dei racing futuristici (**High Octane**, **WipeOut**, etc.) non mancano power-ups e potenziometri vari...

Programmato dagli Zyrinx (il gruppo danese che ci ha regalato il fantastico **Sub-Terrania** nonché **Red Zone** per Megadrive), **Scorcher** costituisce una più che convincente dimostrazione delle debordanti capacità di animazione tridimensionali di Saturn, a lungo e ingiustamente considerate inferiori a quelle di PlayStation.

Se **Sega Rally** vi sembra veloce, aspettate a vedere la fluidità di **Scorcher**. Tanto per cominciare, il racing futuristico degli Zyrinx sfrutta l'alta risoluzione del Saturn (finora utilizzata solo per il gaudioso **Virtua Fighter 2**, il miglior picchiaduro poligonale mai realizzato). Inoltre **Scorcher** visualizza la bellezza di 32.768 colori su schermo contemporaneamente. Se questo non bastasse, gli Scavenger sostengono che l'engine di **Scorcher** è in grado di muovere un numero di poligoni completamente ombreggiati superiore a quello di qualsiasi gioco mai apparso su PlayStation. Se trovate difficile crederlo, aspettate a vederlo in azione. Solo così potrete apprezzare l'eccezionale velocità (30 frames al secondo) di questo racing game estremo e visionario.

Esteticamente parlando, **Scorcher** è, indiscutibilmente, il titolo più entusiasmante mai visto su Saturn. Ombreggiature, dissolvenze e ray tracing simulato sono solo alcuni degli effetti speciali che caratterizzano questo videogioco.

Mega Console ha seguito l'evoluzione di **Scorcher** sin dall'inizio; rispetto al primo demo che abbiamo visto e dal quale avevamo tratto alcune immagini, la versione completa al 45% che qui vedete immortalata vanta una grafica sempre più definita.

I due livelli che vi presentiamo sono davvero impressionanti: nel primo dovete pilotare il vostro bolide attraverso una serie di gallerie e cunicoli a velocità ultra folle, mentre nel secondo dovrete riuscire a fare lo slalom tra palazzi e veicoli, in un ambiente tipicamente metropolitano. Grafica dark, look noir. Un mito.

Una cosa è certa: se la giocabilità riuscirà ad eguagliare la splendida grafica di **Scorcher**, avremo di fronte il miglior videogioco mai prodotto su Saturn. Da un team come gli Zyrinx, ci aspettiamo questo ed altro...

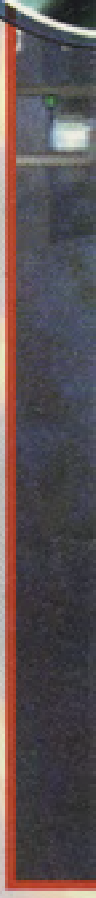


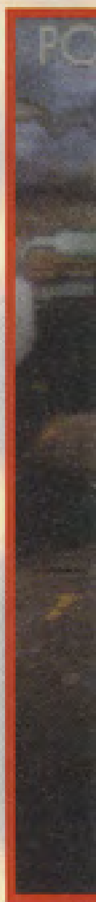


In altro a destra c'è il timer che scorre implacabile: se non riuscite a completare il percorso in tempo, è game over...



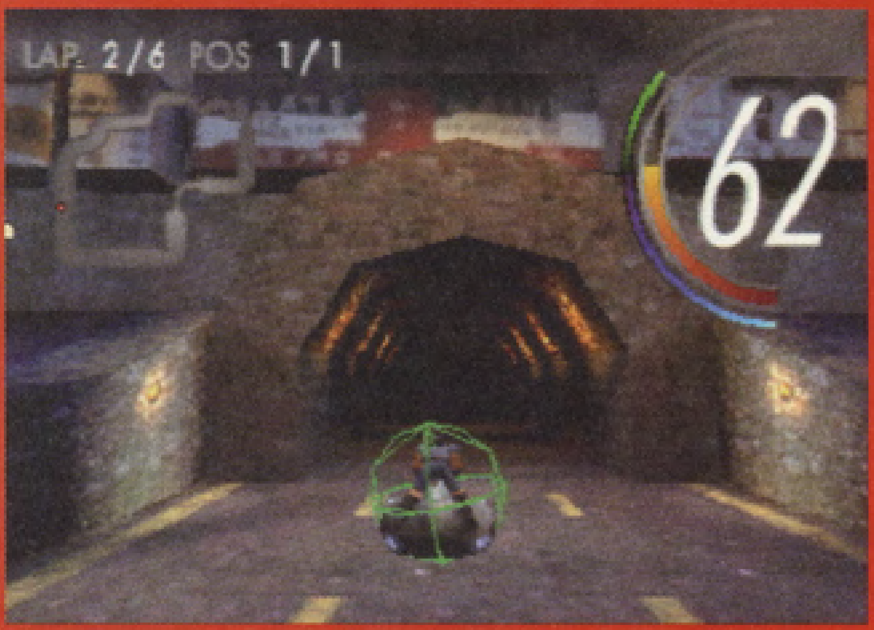
La cosa esaltante di Scorcher è che vi permette di compiere una serie di acrobazie assurde, tipo skizzare sulle pareti o fare dei loop nei tunnel...







Scorcher sembra una versione iperpotenziata graficamente dei bonus game di Sonic 2



Per eliminare il fastidioso fenomeno del clipping e del pop-up dei poligoni, gli Zyrinx hanno fatto ricorso ad effetti di dissolvenza in profondità

SCORCHER

CASA PRODUTTRICE
SCAVENGER

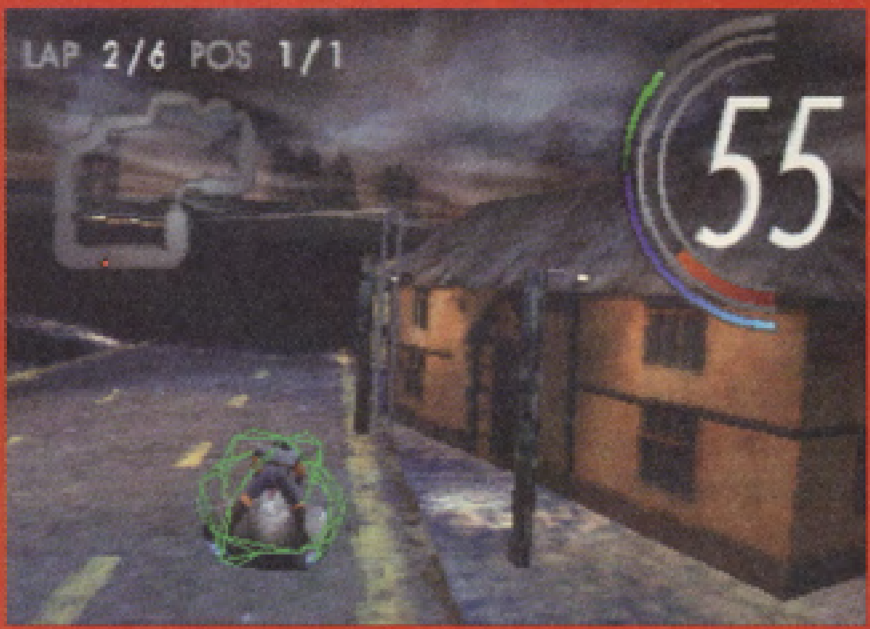
GENERE
AVVENTURA

USCITA
MARZO/APRILE









Meglio di WipeOut? Dal pdv grafico, sicuramente



Se finite dentro una voragine, dovrete ripetere la gara dall'inizio





Gli effetti di light sourcing di Scorcher sono semplicemente incredibili. Colori e sfumature esaltano la palette del Saturn



Il secondo livello è ambientato in uno scenario suburbano. Grigi palazzi e fabbriche abbandonate sono il vostro percorso: buona fortuna!



AMOK

L'enorme successo del Saturn ha spinto gli Scavenger a droppare tutti i loro progetti per 32X. Tra questi c'era un peculiare sparatutto subacqueo, Amok. Mega Console è lieta di presentarvi in anteprima un titolo che difficilmente farà un buco nell'acqua...



CASA PRODUTTRICE
SCAVENGER
GENERE
SPARATUTTO
USCITA
MARZO/APRILE

Oltre al sublime **Scorcher**, la Scavenger si appresta a pubblicare il primo prodotto di un team pressoché sconosciuto: i Lemon. **Amok** è un incredibile sparatutto ambientato nelle profondità oceaniche che ci permette di pilotare un poderoso mezzo di combattimento sottomarino. Sulle prime, **Amok** sembra una versione liquida di **Total Eclipse**, ma a differenza del mediocre sparatutto targato Crystal Dynamics, qui gli effetti grafico-sonori sono semplicemente incredibili. Il nostro veicolo è equipaggiato delle armi più devastanti in circolazione: cannoni laser, bombe e missili teleguidati. Il demo che abbiamo ricevuto dagli Scavenger include i primi livelli di **Amok** che sono ambientati interamente sott'acqua, ma i Lemon garantiscono la presenza di scenari terrestri. Il mezzo possiede infatti zampe meccaniche estensibili che gli permettono di muoversi anche tra le rocce. Va sottolineata la cura che il team ha dedicato all'aspetto estetico del gioco: i fondali marini generati in tempo reale dal chip VDP2 sono realistici e animati in maniera fluidissima, mentre le animazioni lasciano letteralmente a bocca aperta per la loro qualità. All'inizio di ogni missione, il computer di bordo vi informa degli avversari che incontrerete. La cosa migliore è, come sempre del resto, sparare a tutto quello che si muove.

La versione finale di **Amok** includerà l'opzione di gioco a due player resa possibile dal collaudato split-screen. La Sega è rimasta talmente impressionata dai risultati conseguiti dagli Scavenger da distribuire il demo di **Amok** e **Scorcher** a tutti gli sviluppatori Saturn. Le potenzialità della console a 32-bit Sega sono state appena sfiorate: titoli come questi lo dimostrano...





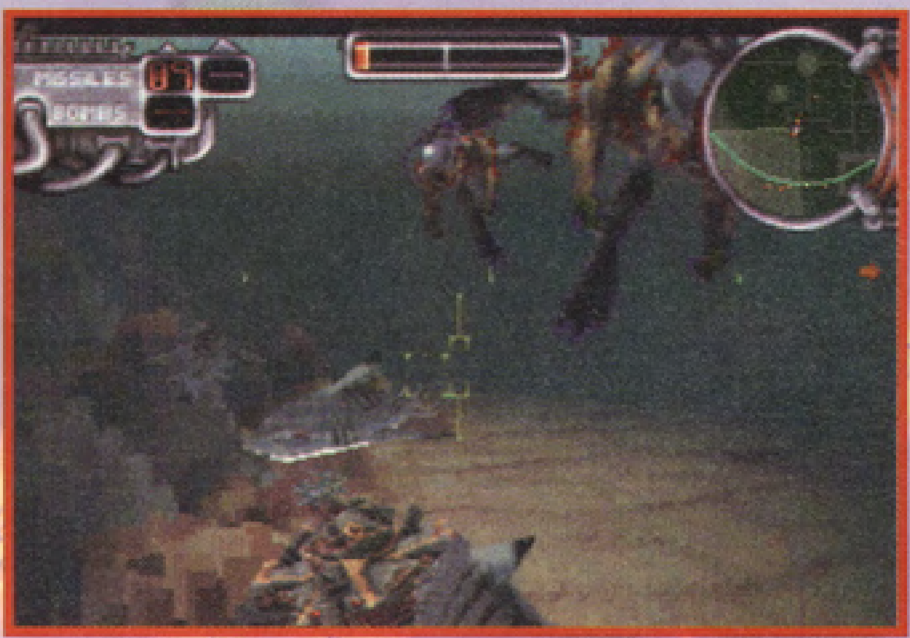












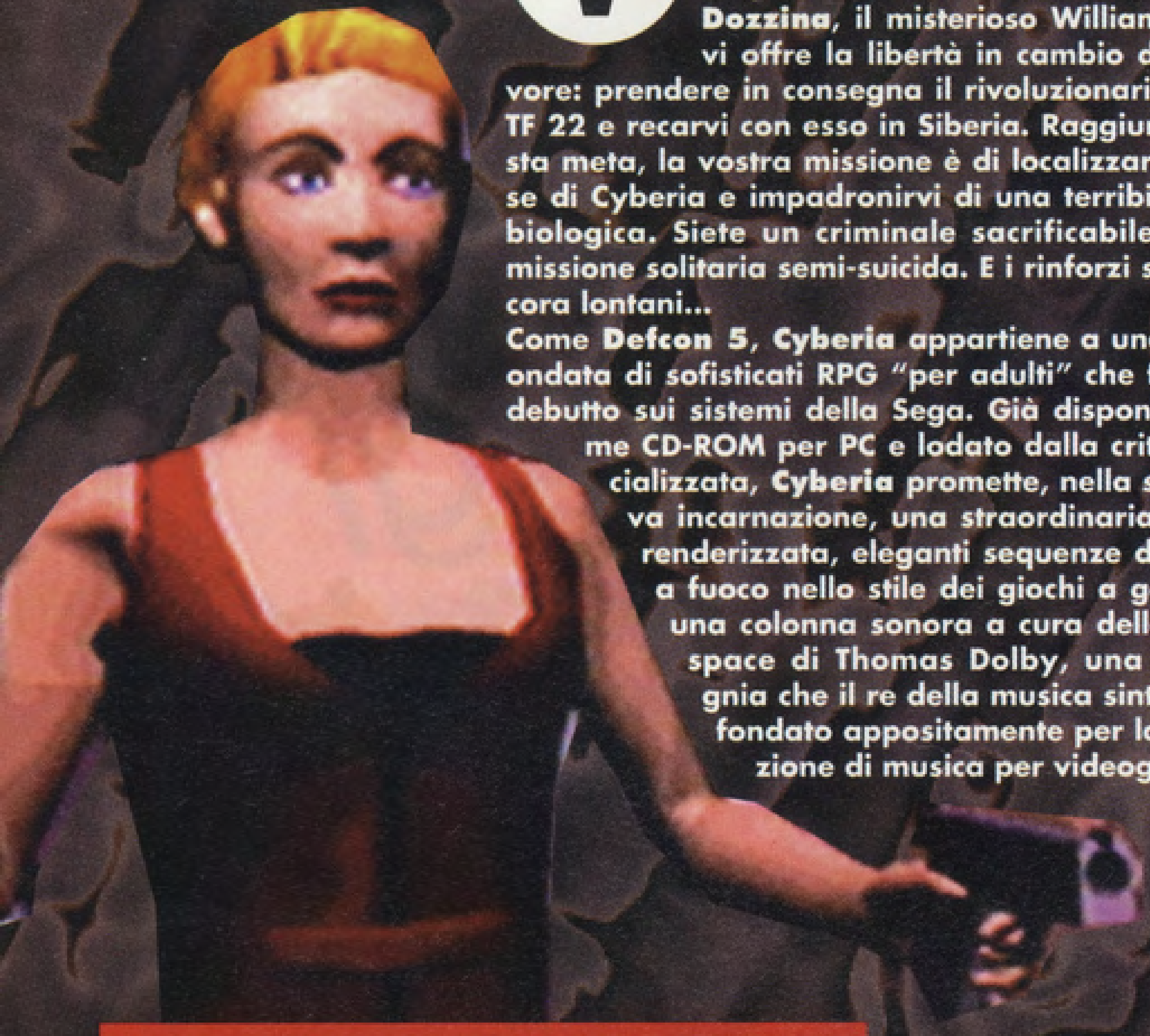


IN EDICOLA
Numero 3 - Anno II - Gennaio 1996 - L.8.000
INTERNET
oggi
Magazine
LA RIVISTA DELLA COMUNICAZIONE GLOBALE
ISDN
Velocità da brivido sulle autostrade dell'informazione
JAVA
Vi presentiamo il linguaggio del futuro
NETSCAPE 2
Il browser più diffuso diventa ancora più veloce
IN PIU'
Elenchi di indirizzi, BBS e Service Provider
GALACTICA:
breve storia del primo access provider d'Italia
HARDWARE DI RETE:
tutto quello che serve per diventare Netsurfer
e che avreste voluto sapere sull'HTML
TUTTI I MIGLIORI SITI DEDICATI A:
Musica, Giochi, Giardinaggio, Banche
FUTURA



CYB

La Terra del 2027 è un pianeta deturpato in seguito al crollo dell'economia globale. L'aspra lotta per il potere fra i rimanenti baroni del crimine organizzato e l'Alleanza del Mondo Libero è un conflitto dominato dalla paranoia, dalla diffidenza e dal caos. E' in questo clima post-apocalittico e iper-tecnologico che Cyberia, il nuovo RPG d'azione della Interplay, è ambientato.

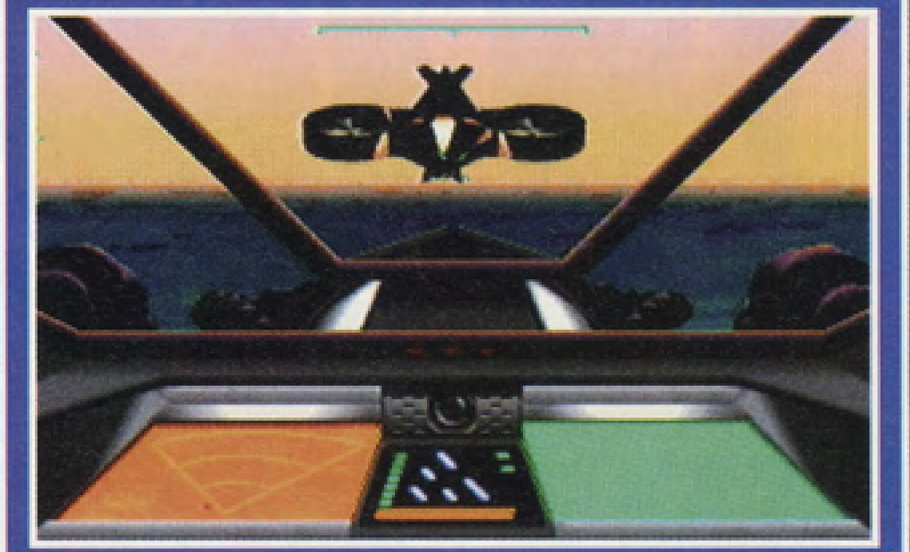


Voi siete Zak, un pirata del computer che sta scontando una pena di isolamento per tradimento e spionaggio. Proprio come nel film **Quella Sporca Dozzina**, il misterioso William Devlin vi offre la libertà in cambio di un favore: prendere in consegna il rivoluzionario caccia TF 22 e recarvi con esso in Siberia. Raggiunta questa meta, la vostra missione è di localizzare la base di Cyberia e impadronirvi di una terribile arma biologica. Siete un criminale sacrificabile in una missione solitaria semi-suicida. E i rinforzi sono ancora lontani...

Come **Defcon 5**, **Cyberia** appartiene a una nuova ondata di sofisticati RPG "per adulti" che fa il suo debutto sui sistemi della Sega. Già disponibile come CD-ROM per PC e lodato dalla critica specializzata, **Cyberia** promette, nella sua nuova incarnazione, una straordinaria grafica renderizzata, eleganti sequenze di scontri a fuoco nello stile dei giochi a gettone e una colonna sonora a cura della Headspace di Thomas Dolby, una compagnia che il re della musica sintetica ha fondato appositamente per la produzione di musica per videogiochi.

SORRIDI, SEI SU CANDID CAMERA!

Il caccia TF 22 che dovete raccogliere si trova presso una fortezza situata nel mezzo dell'oceano. Comportandovi bene con il capo della fortezza, il simpatico Santos, riuscirete a lasciare questa base "alla James Bond" vivi e vegeti. Per migliorare le vostre possibilità, dovrete cercare di resistere alle avance della sua avvenente amichetta. Se invece poserete le vostre labbra su di lei, vi troverete inquadrati in uno dei monitor di sorveglianza di Santos. E quando costui inizierà a torturarvi vi pentirete di non aver optato invece per una doccia fredda...









La temuta schermata del Game Over è quasi sempre dietro l'angolo: questi individui non hanno infatti alcun problema a spararvi nella schiena



Non male come grafica, eh?



ERIA



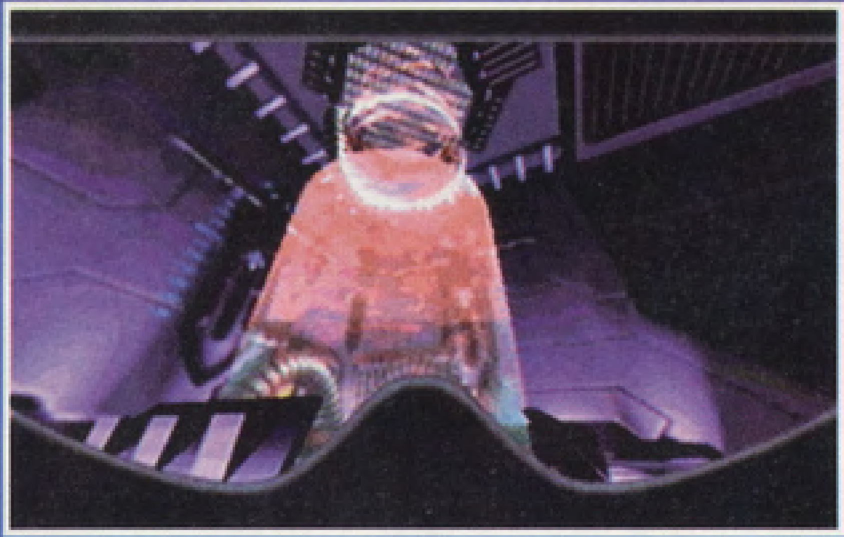
CASA PRODUTTRICE
INTERPLAY

GENERE
RPG/SPARATUTTO

USCITA
IMMINENTE

CI VEDIAMO

Nonostante ricordino quegli avveniristici occhiali da sci attualmente disponibili nei negozi di articoli sportivi, le lenti ad avvolgimento totale di Zak (note anche come BLADES, cioè "Bi-optic Low Amplitude Displayed Energy System") sono molto utili nel 2027: William Devlin, infatti, vi proietta sopra le sue istruzioni e i piani del Progetto Cyberia. Nei BLADES sono inoltre incorporate tre funzioni di sondaggio alle quali potete accedere dal vostro joypad: sondaggio con infrarossi sensibili al calore, rappresentazione visuale di risonanze magnetiche e sondaggio biologico. Quest'ultima funzione serve normalmente a individuare la presenza di persone potenzialmente ostili dall'altra parte delle porte serrate.







E' UNA CANNONATA!

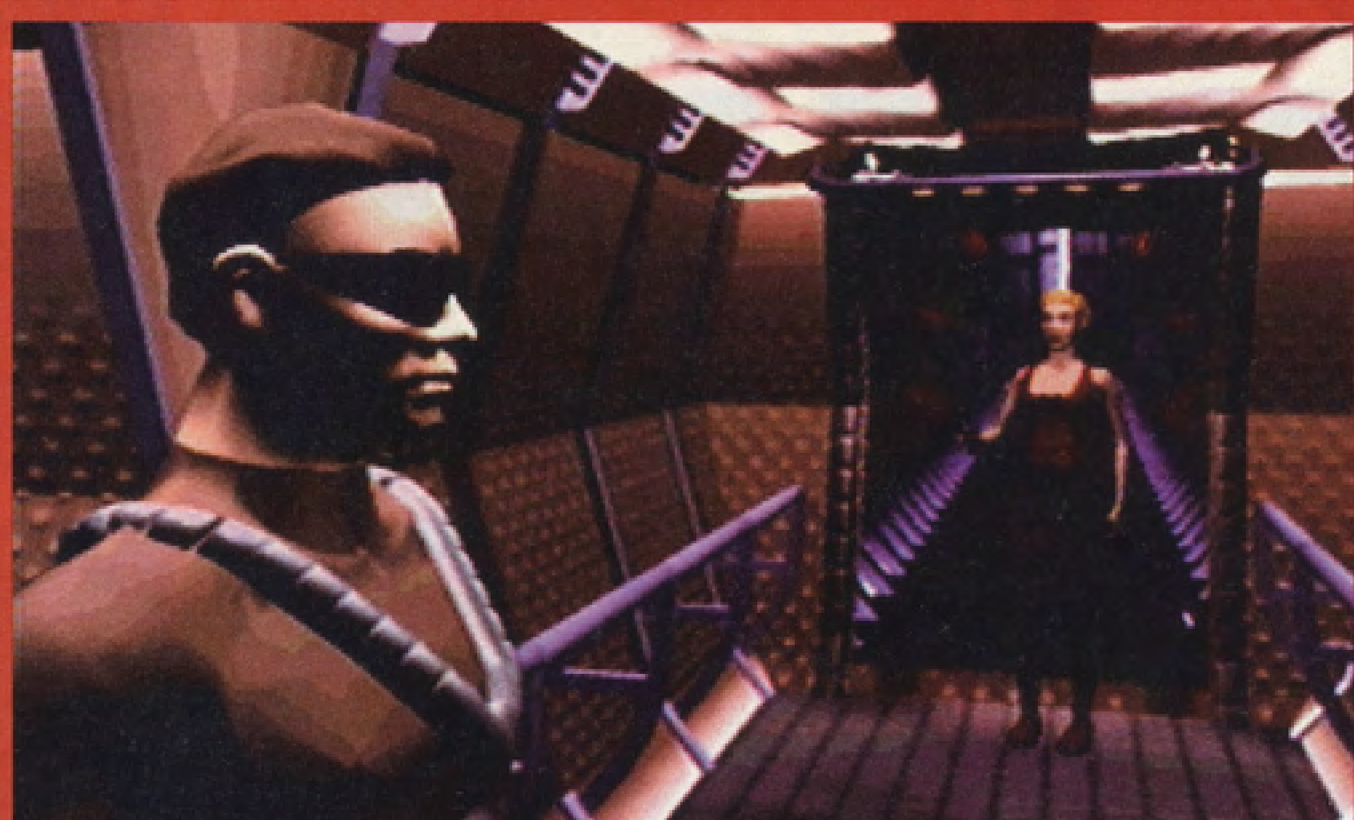
Cyberia propone 11 livelli di scontri a fuoco in stile "arcade" come complemento alle più cerebrali fasi imperniate sulla soluzione di rompicapo. Il primo di essi vi vede all'interno dell'abitacolo di un avveniristico cannone anti-aereo. Per sopravvivere, dovete distruggere tutti i caccia e i bombardieri che incombono minacciosi sulla vostra postazione. Inoltre il cannone il cannone va puntato anche sul mare: le mine magnetiche che galleggiano in direzione della vostra piattaforma possono, venendo a contatto con essa, provocare gravi danni.











I miei Oakley sono quasi come questi, lo giuro...





GUARDIAN

Una principessa rapita, l'eterna battaglia tra il Bene e il Male, maghi e guerrieri... **Guardian Heroes** contiene tutti gli ingredienti che fanno di un videogioco un piccolo grande classico. Ma chi si aspetta l'ennesimo rpg sulla falsariga di **Phantasy Star** è decisamente fuori strada. Qui stiamo parlando di un dannato action game che trasuda ultra-violenza digitale da tutti i pori. Già, parliamo di divertimento elettronico allo stato puro: **Guardian Heroes** è uno slash'em up originale e cattivo che promette davvero grandi cose. Ma andiamo con ordine. Nella tradizione dei Treasure, anche gli **Eroi Guardiani** vanta quella frenetica e compulsiva giocabilità che ci ha fatto amare (o odiare, a seconda dei pdv) titoli come **Gunstar Heroes** e **Alien Soldier**: uno o due giocatori possono partecipare a uno dei più grandi massacri elettronici che la storia dei videogiochi per Saturn ricordi. A differenza di altri sparacchini da quattro soldi in cui basta un colpo ben assestato per stanare i cattivi, in **Guardian Heroes** tutti i tarpani sono caratterizzati da livelli di forza e di resistenza, il che significa che obliterarli dallo schermo non sarà poi così facile.

Come in **Shinobi** anche qui i nostri eroi sono in grado di utilizzare le arti magiche per farsi largo tra l'allucinante fottio di beoti senza lasciarsi la pelle. Ciliegina sulla torta, c'è persino un croccante *battle mode* che consente a sei giocatori umani di affrontarsi in una lotta animale, tutti contro tutti, fino a quando ne rimane uno solo in piedi (*Non si uccidono così anche i cavalli?* ci chiediamo, citando l'omonimo film e palesando una colossale cultura cinematografica...). Ma andiamo a vedere in dettaglio il quartetto Cetra dei Treasure...

Dagli autori di Gunstar Heroes, Dynamite Headdy, Alien Soldier, Yu-Yu Hakusho e Light Crusader, alcuni dei migliori titoli mai apparsi per Sega Megadrive, arriva Guardian Heroes, un incredibile gioco d'azione per Saturn che Mega Console ha visto, come sempre, prima degli altri

a cura di MBF

HANN SAMUEL

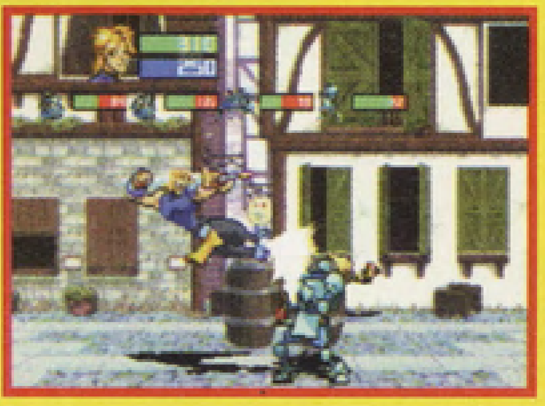
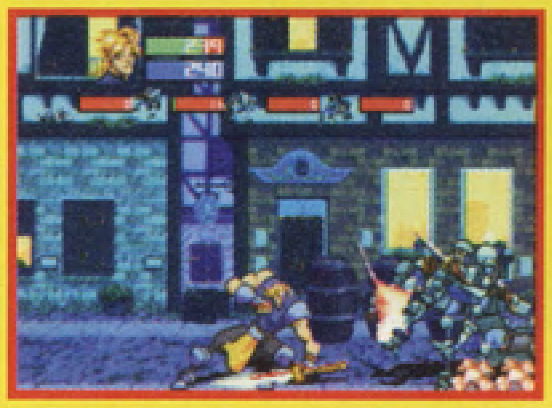


La prima cosa che balza all'occhio di questo cavaliere senza macchia-ciccio-pernacchia è la sua leggendaria spada, con la quale si diverte ad affettare i tarpani come se fossero dei Parmacotto. Dotato di una forza straordinaria, Samuel è un po' carente sul piano della magia, se si eccettua la possibilità di sparare palle di fuoco più o meno devastanti... Detto tra noi, chi oggi non ci riesce? Tsé... Tra le mosse più spettacolari del buon Samue, segnaliamo il "Trincia-Beoti" che permette di segare letteralmente in due i malcapitati, la possibilità di convergere tutta la sua energia vitale nella alabarda per scagliare un colpo apocalittico e infine un colpo laterale che taglia in mille pezzetti la pancetta dei suoi avversari. Volete un consiglio? Non tampinatelo quando è di cattivo umore...



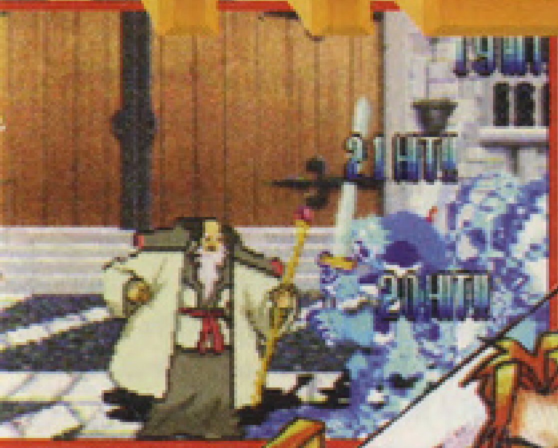
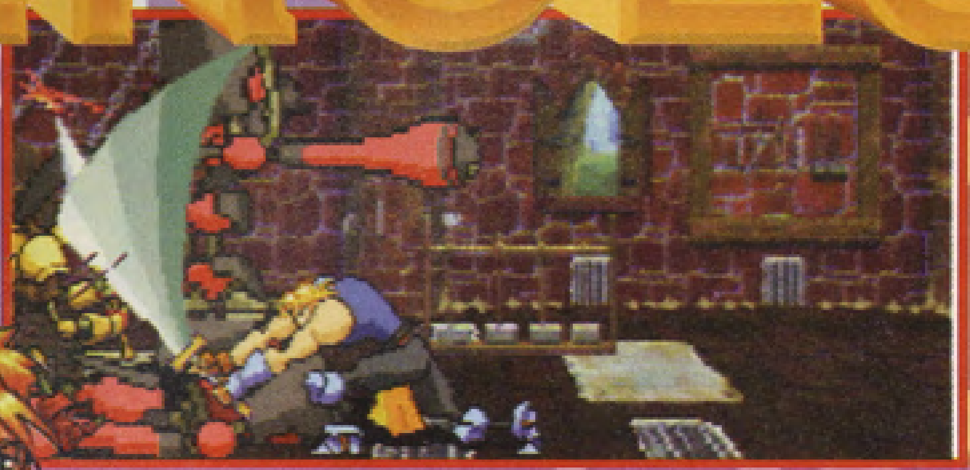
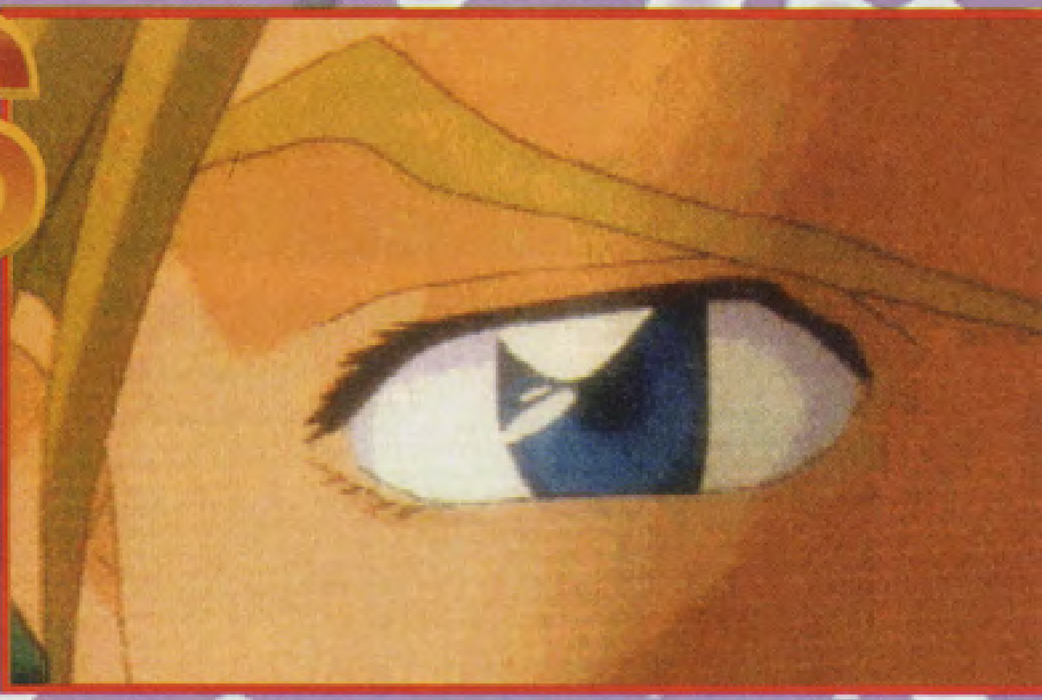
La gamma di attacchi con la spada di Hahn è devastante: quando migliorate le sue caratteristiche lasciate perdere questo genere di abilità e concentratevi piuttosto sul potere






HEROES



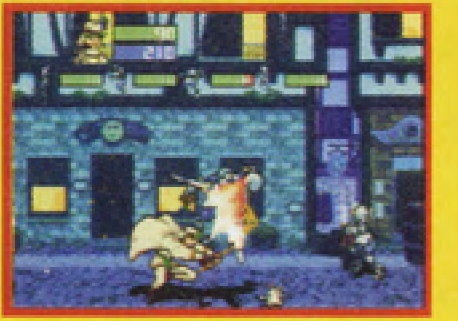
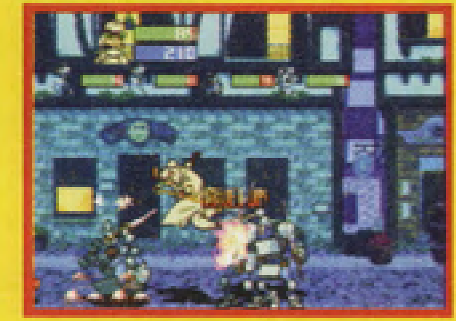

RANDY M.GREEN

Probabilmente Randy è il personaggio più bizzarro dell'intera cricca. Assomiglia vagamente a Lawrence d'Arabia e a Mosé (per via del bastone nodoso che porta sempre con sé, fa anche rima), ma nasconde una potenza e un carisma addirittura superiore. Tanto per cominciare, il buon Randy è sempre accompagnato da un coniglietto portafortuna che non lo lascia mai, nemmeno quando deve andare in bagno. Le mosse speciali consistono per lo più in pesanti randellate (*Randy... Randellate... non so se avete colto, ahahahahah... Ehm... NdMBF*) con la sua verga. Al pari di Samuel, anche Randy è in grado di convergere la sua forza vitale sulla punta del bastone e scaricarla addosso agli avversari in forma di raggio laser nonché di emettere palle di fuoco dal palmo della mano. Di tanto in tanto, il Sig. Verde può persino scatenare dei fulmini addosso ai tarpani, così, per giuoco-giuoco. Quando si incacchia, il nostro eroe viene avvolto da un muro di fiamme capace di incenerire anche i cattivi dal cuore di ghiaccio. Come se ciò non bastasse, Randy può anche congelare i suoi avversari (al pari del Sub-Zero di **Mortal Kombat**) e sbriciolarli con una mazzata sulla crapa. Cose belle...


Questo "coniglio" è una delle cose più bizzarre che potrete trovare in Guardian Heroes...










IBUSHI GINJIRO

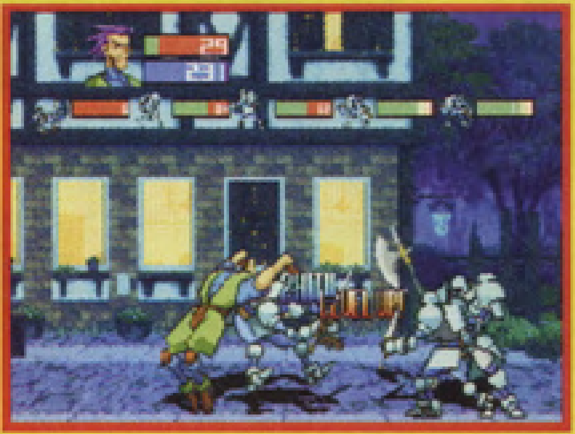


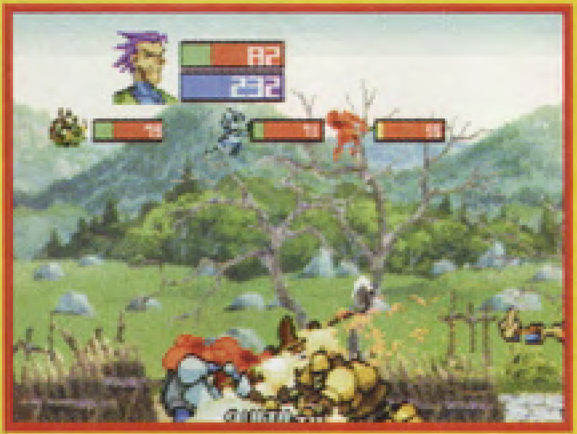
Ibushi assomiglia un po' a Robin Hood, non trovate? Non fosse per quegli orribili capelli viola…

Il grosso problema di questo personaggio è che nessuno riesce a pronunciare correttamente il suo nome. Più che essere preso in giro, Ibushi viene preso in GinJiro, ahahahahahah… Dovevo fare il cabarettista, lo sapevo… Dunque, il nostro amicone è il più equilibrato di tutti, anche se a vederlo non si direbbe. Tuttavia l'abito non fa il monaco, casomai il ninja. Ebbene sì, Ibushi è un collega di Musashi, l'eroe di **Shinobi**. I suoi calcioni volanti sono più deleteri della comicità di Galeazzi e i pugni a ripetizione gli permettono di massacrare anche cinque avversari alla volta. Segnaliamo inoltre uppercut volanti, prese a mezz'aria, lanci di oggetti contundenti che potrebbero finire nell'occhio e fare male etc. Che ci crediate o meno, anche Ibushi possiede una certa quantità di palle di fuoco da scagliare contro i tarpani e, al pari di Nicola, può persino sparacchiare fulmini e saette. Ma non è finita. Il nostro ninja preferito può persino teletrasportarsi per sorprendere gli avversari e impressionare quelli di **Star Trek** che pensavano di avere l'esclusiva (*"Scott, ci tiri su"*). *Last but not least*, Ibushi è in grado di scatenare una tempesta elettrica per incenerire un po' tutti… Ma che storia…















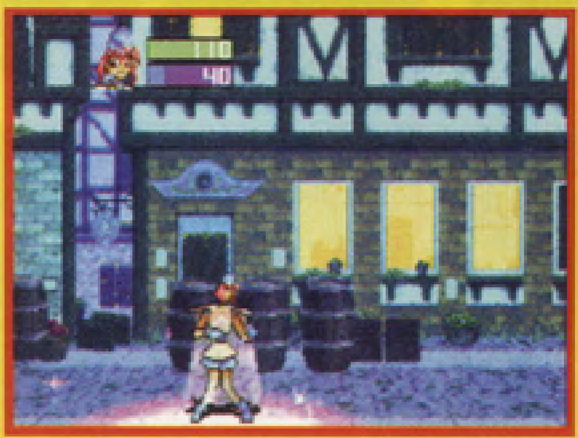


NICOLA NEIL



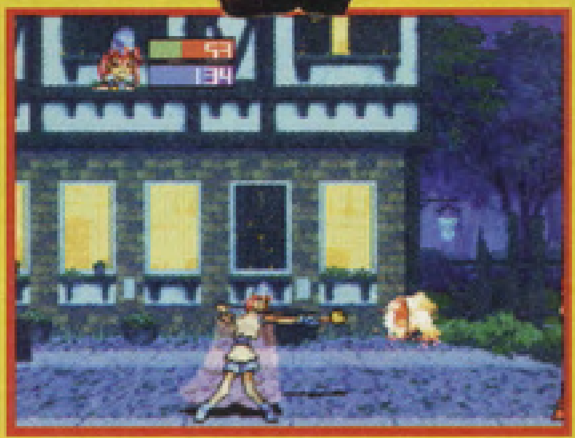
Nicola è in grado di materializzare un enorme raggio laser, capace di catapultare nell'aere qualsiasi nemico si trovi nelle sue vicinanze…

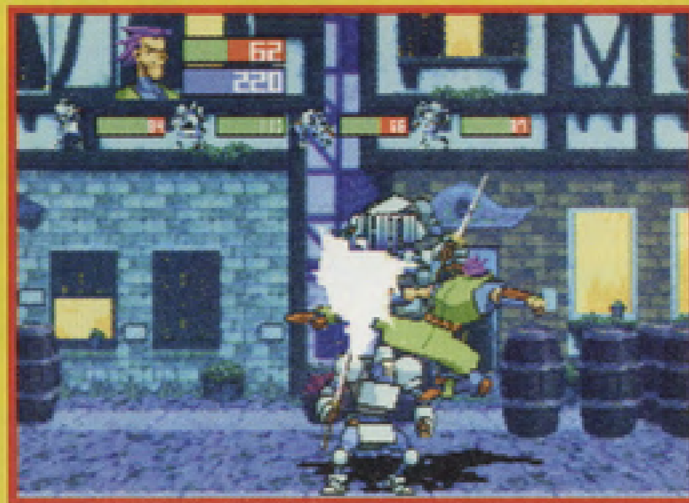
Per ciò che concerne la forza fisica, Nicola è ben lungi dall'essere il migliore dei quattro. A scanso di equivoci, specifichiamo subito che si tratta di una dolce pulzella che incontra difficoltà a strappare la carta igienica dal rotolo. Se fosse solo per i suoi timidi pugni e per i calcetti da neonato babbeo, Nicola non andrebbe troppo in là. MA (c'è sempre un marco auletta in questi casi…), la manza elettronica può contare su una impressionante forza psichica con cui annichilire anche avversari grossi il triplo di lei. Convergendo la forza della sua mente sulla punta delle dita, Nicola può scaricare poderosi raggi laser contro ai cattivi, fondendoli come sottilette Kraft dentro a un forno a microonde acceso a palla. Nicola ha quattro magie in tutto, la prima delle quale è la palla di fuoco, che è praticamente uno standard. Più interessante lo scudo di energia fosforescente verde, che non solo la difende dagli attacchi dei tarpani, ma illumina-i-pesciolini in caso di black-out e infine una palla di energia rosa che è in grado di dirigere contro chi la stressa quando ha le paturnie…







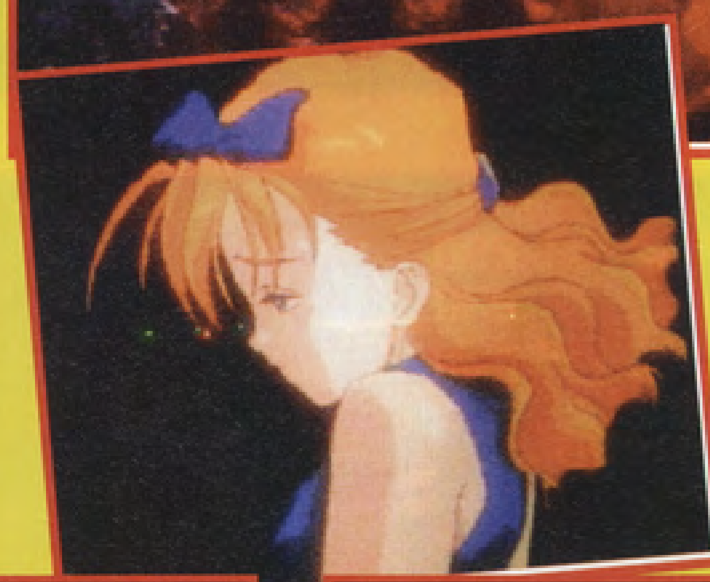
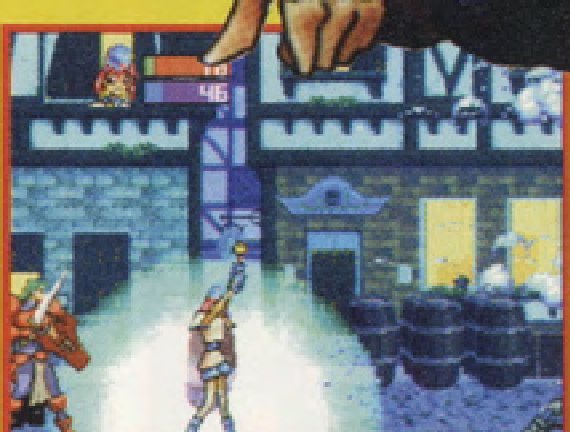










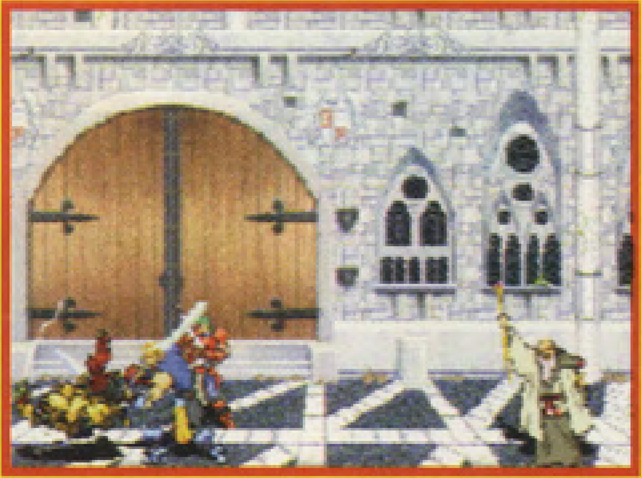

LA GUARDIA DEL CORPO



Già vi vedo persi in contemplazione delle foto in questo box. *"Ma chi diavolo sarà mai quel tizio con l'armatura d'oro?"* vi starete chiedendo con un'espressione da pesci palla... Vi piacerebbe saperlo, eh? Beh, si tratta di un Eroe Guardiano impegnato a sconfiggere le forze del male che terrorizzano le tranquille comunità suburbane. Eccolo lì, impavido, a combattere contro l'immancabile boss di fine livello, guardate che stile, che eleganza... I Treasure hanno offerto ai videogiocatori la possibilità di posizionare il proprio sprite a piacimento sullo schermo. La finalità di un'azione apparentemente tanto idiota è quella di sorprendere il cattivo ed eliminarlo con più facilità (almeno così mi dicono). Comunque non crediate che basti aggirarlo alle spalle per stanarlo in quattro e quattr'otto. Ekkekatz, sarebbe troppo facile, no? I cattivi sono generalmente veloci, grossi e spietati e nella maggior parte dei casi sarete voi a prendere mazzate sul capoccione, eheheheh...



No, non fate battute scontate: questo tizio non c'entra una beata fava con Kevin Costner e Whitney Houston...





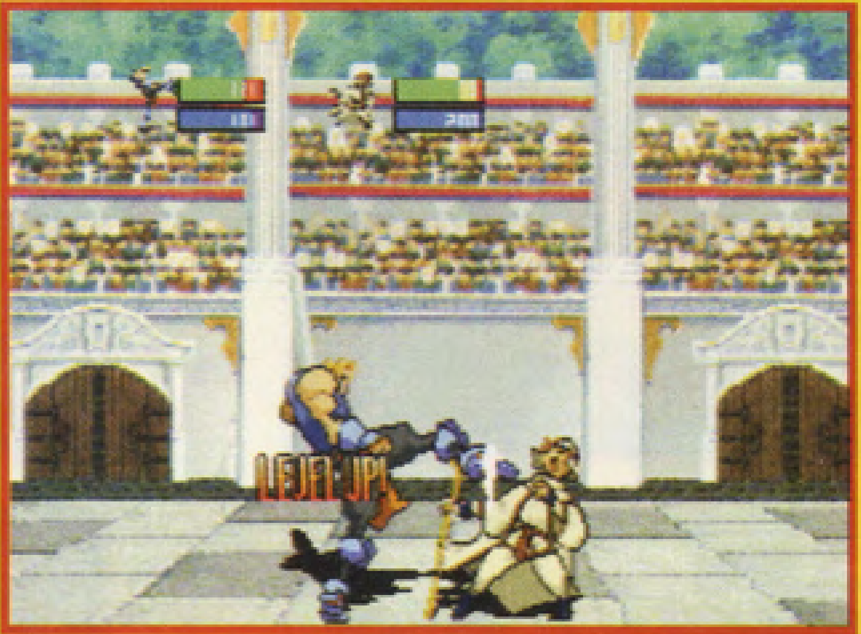




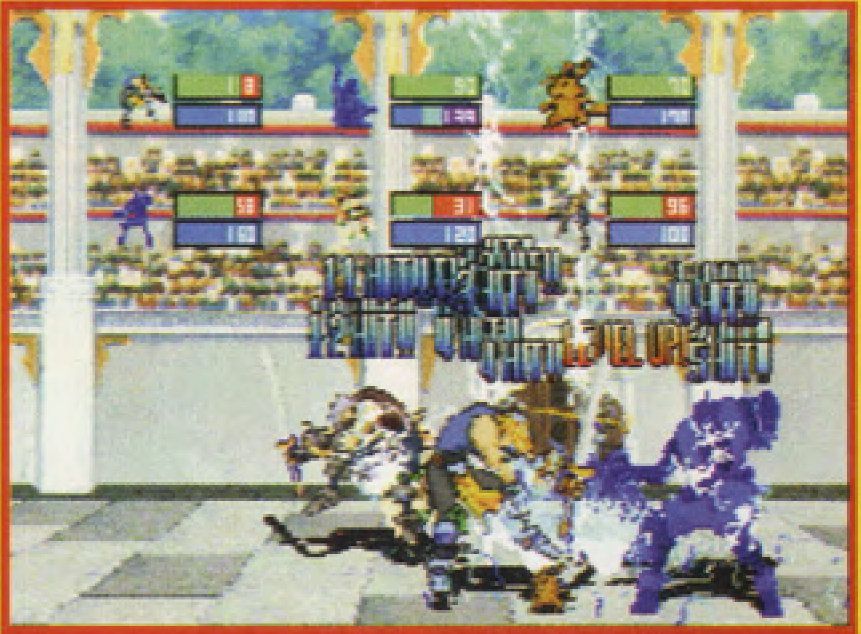


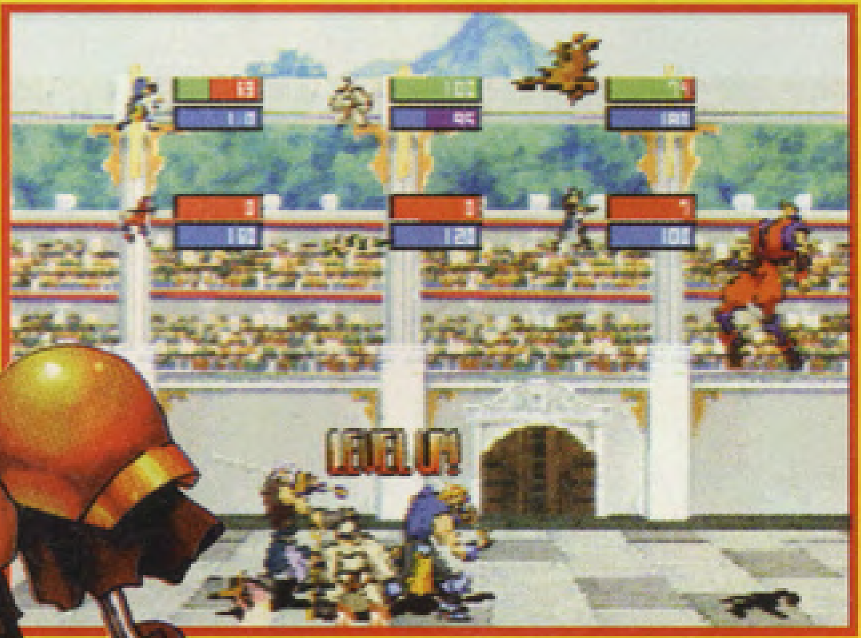
E C'È DI PIÙ!

Come se il macello elettronico di cui sopra non fosse sufficiente, quei simpaticoni dei Treasure hanno anche pensato di inserire un simpatico beat'em up ad incontri. Beh, a dire il vero si tratta di un *battle mode* a sei, modello *"La Grande Ammucchiata"*. La cosa bella è che i personaggi sul ring mantengono le stesse capacità che avevano nel modo "arcade", quindi aspettatevi dei combattimenti galattici a colpi di magie e randellate...



Certo certo, potreste anche riuscire a mazzuolare per bene Randy, ma aspettate che si scateni il dannato coniglio... Quello è un vero serial killer, dateci retta!







L'ETÀ DELLA CRESCITA

Una volta completato un livello, potete migliorare le caratteristiche del vostro personaggio smanettando nei vari menu come se sapeste quello che state facendo. In realtà, vuoi perché il testo è in giapponese stretto, vuoi perché è pronto in tavola e vi conviene muovervi, finite sempre per aumentare il livello di qualche parametro inutile. Così è la vita. L'ideale sarebbe quello di ottenere più energia magica, ma ehi, non è così facile...



In Guardian Heroes ci sono un sacco di sequenze animate fra un livello e il successivo



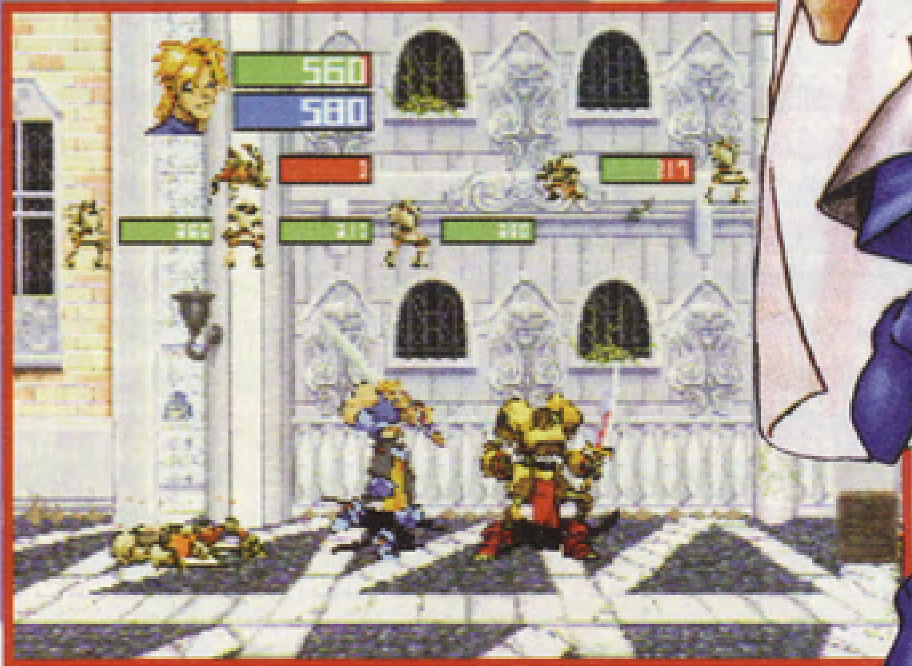




















CASA PRODUTTRICE
TREASURE
GENERE
AZIONE
USCITA
MARZO

DA SAV

Quali sono i migliori sviluppatori Sega? AM2, AM3, Sonic Team, Ancient, Treasure e, ovviamente, Climax. Se titoli come Shining Force, Shining in The Darkness e LandStalker non vi dicono nulla, i casi sono due: o vivete sotto una roccia, oppure non amate i giochi fantasy. In entrambi i casi, vi siete persi tre pietre miliari - notare il ricorrente elemento minerale - della storia videoludica a sedici bittoni. Mega Console è lieta di presentarvi in anteprima il primo titolo dei Climax per Saturn, Dark Saviour, nonché un'intervista esclusiva al suo creatore, il massivo Kan Naito.





Dark Saviour può essere considerato una versione evoluta di **LandStalker**, probabilmente il miglior titolo d'avventura isometrico per Megadrive (assieme all'ottimo-ma-non-eccelso **Light Crusader** targato Treasure). D'altronde, basta una rapida occhiata alle foto pubblicate in questa pagina per cogliere la sospetta somiglianza tra il protagonista di questo gioco e Nigel, l'eroe di **LandStalker.** Ma il biondo cavaliere dell'ultima fatica dei Climax non è l'unico personaggio che potrete controllare in questa epico rpg dinamico: nel corso dell'avventura incontrerete anche splendidi amazzoni e orchi più o meno cattivi, che si uniranno a voi. **Dark Saviour** è uno spettacolare mix di azione, platform e puzzle. Le potenzialità del Saturn sono state sfruttate al massimo per ottenere dei realistici scenari tridimensionali ed effetti speciali di grande effetto, come trasparenze ed ombreggiature molto realistiche. La programmazione di **Dark Saviour** è cominciata nell'aprile del 1995. Grazie al loro talento, Kan e soci hanno via via scoperto una serie di trucchi per ottenere il massimo dal Saturn. Uno di questi riguarda il sistema di scaling, che i Climax hanno definito *"Prospettiva Hyuperion"*. Il metodo utilizza un mix di immagini e di veri poligoni al fine di creare un mondo isometrico il più possibile realistico. I miglioramenti rispetto a **LandStalker** riguardano soprattutto la sensazione di profondità e la qualità del texture mapping. Anche i movimenti dello sprite principale appaiono molto più realistici rispetto a quelli della controparte a sedici bit. Inoltre, i Climax hanno inserito la possibilità di zoomare l'ipotetica telecamera che riprende l'azione in modo tale da portare in primo piano situazioni topiche, come combattimenti, oppure di allargare l'immagine per rendere visibili il maggior numero possibile di elementi. **Dark Saviour** inoltre fa uso dell'interpolazione, una tecnica che impedisce o almeno limita la pixellazione dei poligoni texture-mappati sullo schermo, soprattutto di quelli in primo piano. Questo effetto è particolarmente evidente quando oggetti di grandi dimensioni (come i fumaioli della nave) diventano visibili.

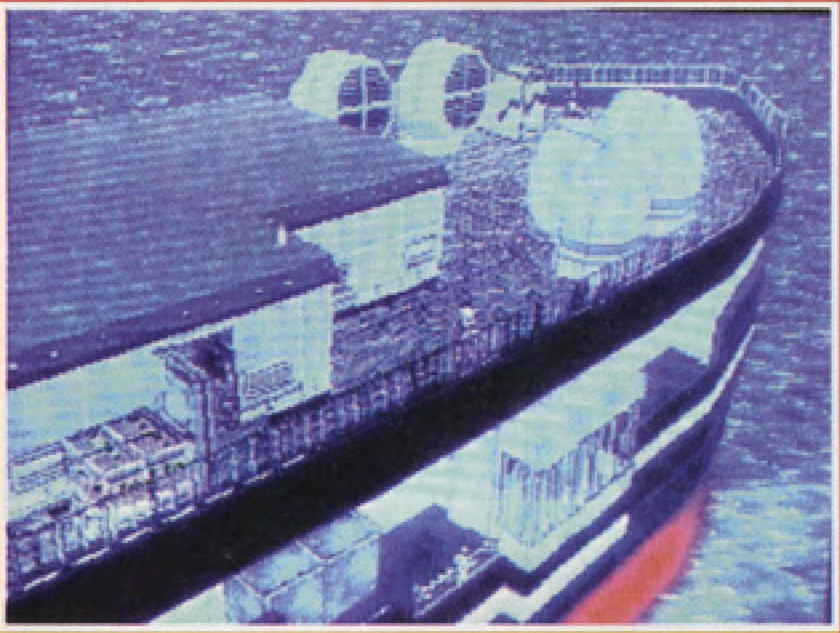


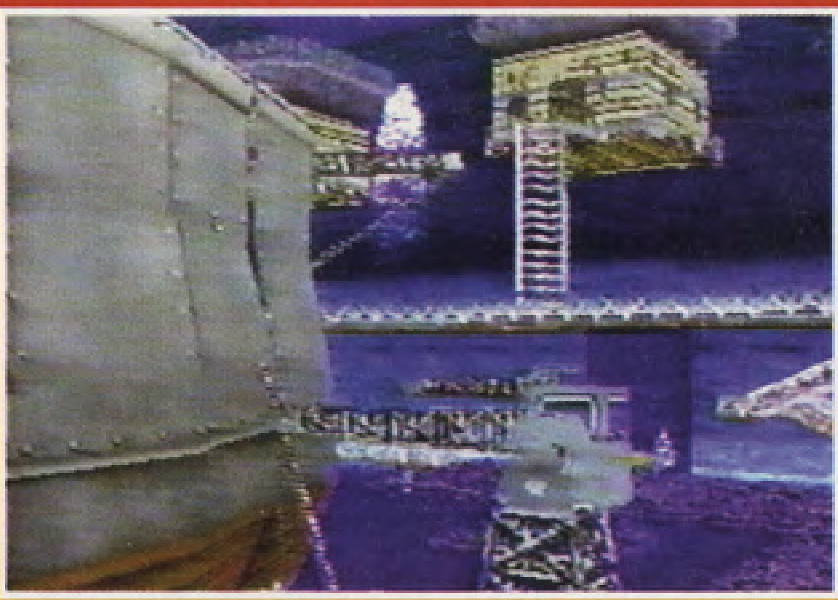
In Dark Saviour è possibile effettuare zoomate e ingrandimenti dell'area di gioco in qualsiasi momento!



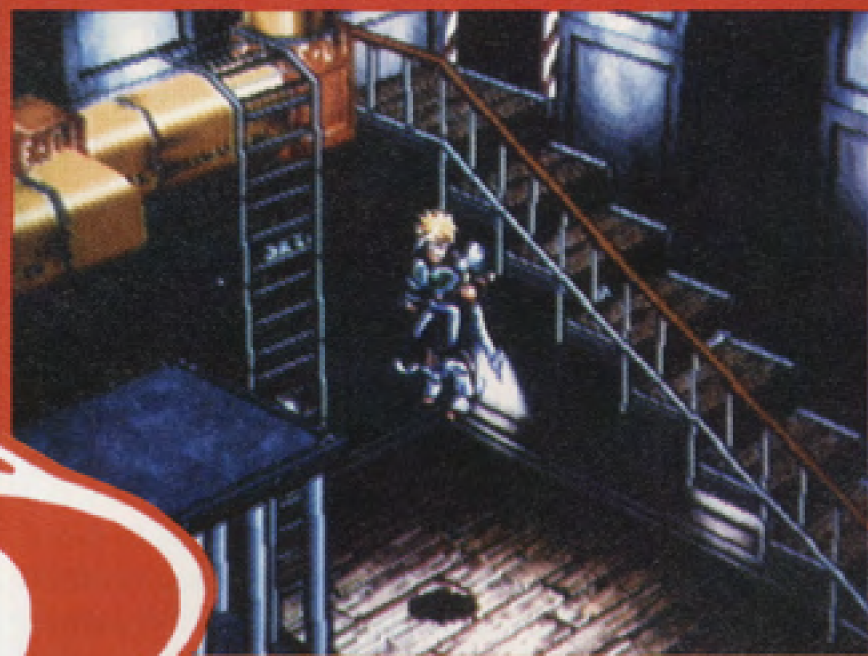
SI SALPA

La sezione iniziale di **Dark Saviour** si svolge su un'imbarcazione. Il dettaglio grafico della sala macchine, gli effetti di fiamme e le rotazioni presenti sono semplicemente impressionanti. In altre parole, il mal di mare è assicurato...

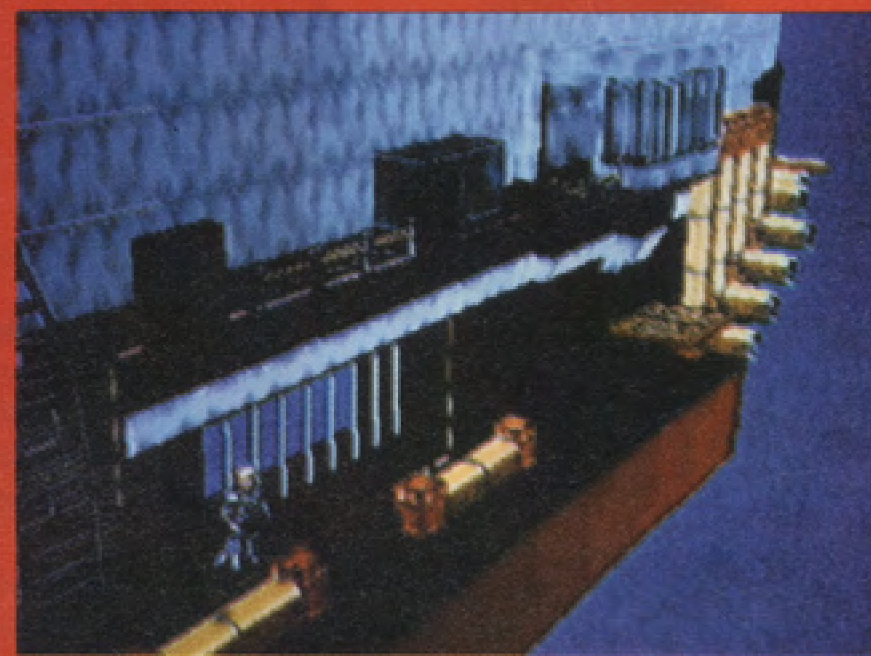








Il follow-up di LandStalker si annuncia come un titolo veramente epico!



Oltre a Dark Saviour, i Climax intendono realizzare un sequel del leggendario Shining in the Darkness per Saturn!





Se amate gli rpg, il Saturn è la console che fa per voi

MANGA GOTICO

I personaggi e l'atmosfera di **Dark Saviour** riflettono un'atmosfera che sta a metà tra gli anime nipponici e i romanzi gotici ottocenteschi *europei (vedi anche* ***JoJo*** *oppure* ***Vampire Hunter*** - NdMBF). Gli schizzi degli avventurieri vengono realizzati prima su carta e quindi trasposti in forma elettronica dai grafici Climax. I fondali invece sono creati con un programma apposito e quindi assemblati tra di loro fino a formare una griglia tridimensionale multistrato.













INTERVISTA
KEN NAITO PARLA!



Kan Naito, 28 anni, è il leader dei Climax, un team che in Giappone - terra di RPG - gode di una popolarità smisurata, paragonabile a quella della Squaresoft. La sua passione principale, oltre ai videogiochi, sono le macchine sportive. Adora guidare la sua Honda sul circuito di Suzuka, quando è aperto al pubblico. Ha un programma radiofonico tutto suo ed è fidanzato con una popolare pop star nipponica, la celebre (?) Rita Takahashi, l'equivalente con gli occhi a mandorla di Rita Pavone. I suoi titoli più famosi, in occidente, sono ***Shining Force, Shining in the Darkness*** *e* ***Landstalker. Mega Console*** *lo ha intervistato per voi…*

Mega Console: Hai mai soggiornato in Europa, Kan?
Kan Naito: Sì, sono stato in Spagna e in Francia, per la 24 ore di Le Mans.
MC: Hai veramente partecipato a quella gara?
Naito: Sì. Adoro guidare!



MC: E in Giappone?
Naito: Quando ho un po' di tempo libero mi piace sgommare sulla pista di Suzuka con la mia Honda.
MC: Stai lavorando ad altri progetti oltre a Dark Saviour?
Naito: Al momento sto terminando un gioco di corsa per Sony PlayStation. Si tratta di un gioco assolutamente fuori dal normale: ci sono autobus, fuoristrada e persino degli scooter, le Vespe italiane…
MC: Sembra più estremo di Twisted Metal… Cosa ne pensi dei racing games Namco e di quelli Sega?
Naito: Mi piace un sacco **Daytona USA** e **Ridge Racer** su PlayStation.
MC: Ritieni che la sensazione della velocità dei videogiochi sia paragonabile a quella reale?
Naito: Ritengo che il gioco della Namco sia molto realistico. Il problema è che la Namco conosce i segreti del sistema operativo della PlayStation, ma le altre case esterne no. Questo significa che è molto difficile realizzare un gioco altrettanto realistico su PlayStation per una casa che non sia la Namco…
MC: Gli sviluppatori per Saturn incontrano gli stessi problemi?
Naito: No, la Sega si è comportata diversamente. A tutte le software house esterne vengono offerte le stesse possibilità. È sempre stato così: dopotutto è nell'interesse della Sega che vengano realizzati i migliori titoli per la sua console. Quindi tutti gli sviluppatori hanno accesso alle stesse informazioni, librerie grafiche, suggerimenti etc. La Sony invece privilegia poche case mentre discrimina le altre.
MC: Il successo di LandStalker è stato enorme in America ed Europa. La Sega vi ha chiesto esplicitamente di produrre una sorta di sequel per Saturn?
Naito: Non esattamente. Ci hanno chiesto genericamente di realizzare titoli per la sua nuova console.
MC: Puoi anticiparci i tuoi prossimi progetti per Saturn? Realizzerai altri rpg per la console a 32-bit Sega?
Naito: Ti posso solo dire che non appena avrò finito **Dark Saviour**, comincerò subito un nuovo progetto per Saturn, e si tratterà di un altro rpg.
MC: Non puoi dirci di più? Promettiamo di tenere la bocca chiusa…
Naito: Hmmm… Ok: cinque anni fa abbiamo realizzato **Shining in The Darkness** per Megadrive. Molti ci hanno chiesto un sequel. Ebbene, realizzeremo **Shining in The Darkness 2** per Saturn.
MC: Wow! Si tratterà di un dungeon game in 3D?
Naito: Sì.
MC: Dark Saviour sarà pubblicato sotto etichetta Sega in Giappone?
Naito: No, probabilmente lo pubblicheremo noi.
MC: E per ciò che concerne l'Europa?
Naito: Non saprei. Penso la Sega of Europe…
MC: Il team che sta lavorando su Dark Saviour è lo stesso che ha prodotto LandStalker?
Naito: **LandStalker** è stato realizzato per un buon 90% dal sottoscritto, ma **Dark Saviour**, che è molto più vasto del precedente, ha richiesto la collaborazione di altre quattro persone.
MC: Quanti mesi ha richiesto la programmazione?
Naito: Abbiamo cominciato a lavorarci sopra nell'aprile del 1995 e penso di concluderlo entro la fine di gennaio. Se tutto va per il verso giusto il gioco sarà disponibile nell'aprile del 1996.
MC: Non ci sono moltissimi RPG per Saturn. Come mai il genere è così poco sfruttato?
Naito: Innanzitutto, ritengo che gli rpg siano giochi particolarmente complessi da sviluppare. In Giappone ci sono moltissime software house, ma la maggior parte sono piccoli team che non posseggono le risorse per creare degli RPG. Al contrario, la produzione di platform o sparatutto è molto diffusa. Il problema è che oggi nessuno ormai se la sente di investire tanto tempo per creare un gioco di ruolo: tutti preferiscono buttarsi su qualcosa di facile ed immediato. Per creare un rpg ci vuole tempo, pazienza e un sacco di sforzi. Considerando che la base di fanatici del genere ha gusti molto mutevoli, un rpg è un progetto a rischio per una software house.
MC: Ma voi non siete una grande software house, eppure producete soprattutto rpg…
Naito: Il fatto è che i giochi di ruolo sono il mio genere videoludico preferito. Inoltre, un sacco di gente qui da noi ama gli rpg. Ci divertiamo a crearli. E sebbene la base d'utenza sia in qualche modo ristretta se paragonata alle altre, la richiesta di rpg è molto alta, soprattutto perché l'offerta è limitata.
MC: Quando sono nati i giochi di ruolo?
Naito: Le radici degli rpg sono rintracciabili nei giochi da tavolo come **Dungeons & Dragons**. Ma io la vedo un po' diversamente. I classici personaggi dei giochi di ruolo sono maghi e guerrieri, ma secondo me individui del tutto normali possono essere dei perfetti protagonisti delle avventure fantasy, anzi possono essere addirittura migliori di personaggi speciali. Ci piace andare contro la massa, ahahahah…
MC: Hai mai giocato a Dungeons & Dragons?
Naito: No. Ho giocato a rpg su computer Apple, come **Wizardry** e a parecchie avventure testuali.
MC: Ti hanno in qualche modo ispirato o influenzato?
Naito: Penso di sì. Il fatto però è che alla Climax non produciamo i giochi che vorremmo veramente, ma solo quelli che il pubblico vuole giocare. **Dragon Warriors** (un classico rpg per SNES - Ndr), ha venduto oltre tre milioni di copie e ci sono state un sacco di imitazioni. In una software diversa dalla nostra, un game designer può inventare un personaggio e costruirgli attorno un gioco che lo soddisfa e che gli piace. Qui alla Climax, invece, creiamo solo prodotti che piacciono al pubblico. Devo sempre pensare a quello che il pubblico vorrà giocare fra un anno quando mi metto a programmare…
MC: Come fai a prevedere i gusti del pubblico?
Naito: Sono una specie di celebrità alla radio, qui in Giappone. Da oltre tre anni ho uno show tutto mio alla TBS. Dura più di mezz'ora e va in onda ogni domenica sera. La gente mi spedisce delle cartoline con scritto *"me ne intendo di programmazione"*. Io rispondo alle loro domande sui giochi e sul software in generale, nonché a questioni relative su come si fa a diventare programmatori. Questa attività mi permette di conoscere i loro gusti direttamente: sono loro a comunicarmeli.
MC: Quando verrai in Europa?
Naito: Forse l'anno prossimo, ma sono troppo preso a finire **Dark Saviour** per il momento. Chi lo sa? Magari ci vedremo al prossimo ECTS!
MC: Bella lì!

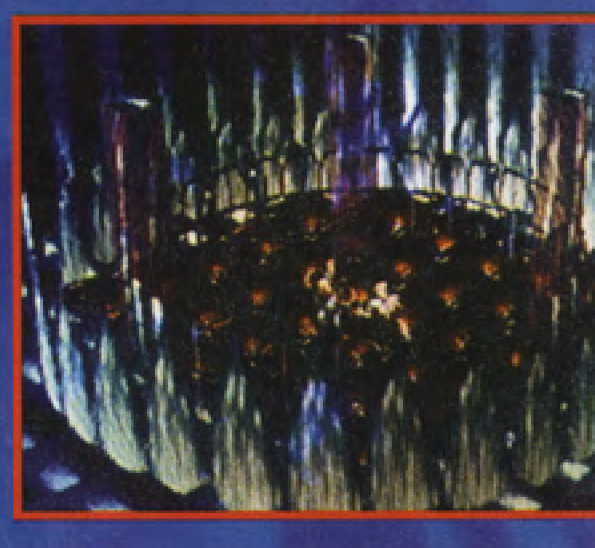


CASA PRODUTTRICE
CLIMAX

GENERE
AVVENTURA

USCITA
MARZO/APRILE









PREMIER TOTOGOL

il programma per dare i numeri nel modo giusto!

Il nuovo concorso a premi TOTOGOL, in pochissimo tempo, è diventato un fatto di costume nazionale che dispensa ricchi premi.

Premier TOTOGOL versione "light" è lo strumento informatico che consente di avvicinare l'utente di PC al mondo sistemistico in modo semplice, ma efficace.

La grande facilità d'uso, la completezza dei dati e la totale interattività fanno del programma un valido e concreto supporto per lo studio sistemistico.

L'interfaccia grafica, particolarmente curata, garantisce un facile e immediato impiego del prodotto, anche a coloro che non sono particolarmente esperti nell'utilizzo del computer.



Nella rivista, allegata alla confezione, sono inoltre presenti nozioni sulle strategie di gioco con particolari riferimenti alle condizioni presenti nel programma; completano la parte descrittiva, esempi pratici, illustrati in modo dettagliato.

Premier TOTOGOL versione "light", un programma per dare i numeri nel modo giusto!

IN EDICOLA SOLO LIRE 24.900

RIVISTA + FLOPPY DISK

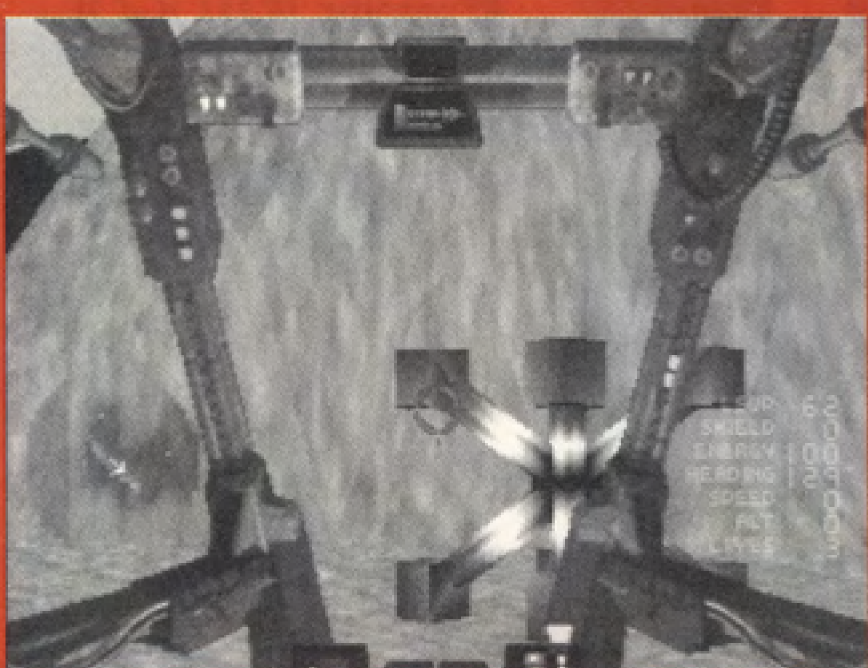
GHEN WAR

PRESS START



Tra le varie software house di tutto il globo sembrerebbe esistere una sorta di accordo sotterraneo in base al quale le varie compagnie si dividerebbero le varie zone di influenza del nostro planetoide. Detto più terra terra questo significa che lo stesso gioco può venire lanciato sul mercato giapponese e su quello americano da due case diverse. Ghen War è un esempio di questa profonda e complessa politica videoludica. Figuratevi, il game è stato sviluppato per la Sega of America dalla Away Team (gli stessi di Bug), mentre in Giappone è destinato ad uscire sotto etichetta Virgin. Cose belle! Come dite ragazzi? Mi state chiedendo che fine ha fatto la versione europea? Beh, al momento sembrerebbe che nessuno sia interessato a pubblicare il suddetto titolo però, chi lo sa, magari tra un annetto o due

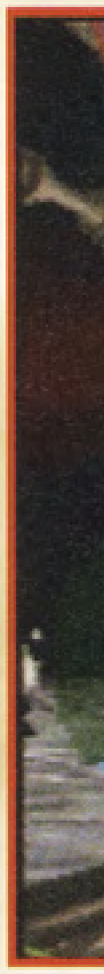
Povera Europa, nessuno la tiene più in considerazione, neanche i produttori di videogame! Ghen War infatti deve ancora trovare un distributore che accetti di "importarlo" ufficialmente nel nostro caro e vecchio continente e questo nonostante il gioco non solo sia ormai di imminente uscita negli States, ma sembri anche piuttosto massivo! Come in tutte le produzioni di tipo americano che si rispettino anche **Ghen War** è preceduto dalla solita, interminabile, presentazione in FMV nelle quale, grazie alle performance da Oscar di una serie di attorucoli da film di terza categoria, ci verranno rivelati tutti i particolari, anche quelli più piccanti, della trama del gioco. L'avventura si apre con l'ormai immancabile scenario post-atomico che questa volta però vede come protagonisti non noi poveri terrestri, bensì dei rifugiati interplanetari chiamati Ghen che sono stati costretti ad abbandonare il loro pianeta a causa di un tremendo conflitto che rischiava di cancellare la loro civiltà. Una volta partiti questi vagabondi dello spazio si sono subito messi a cercare un nuovo ammasso di roccia e acqua sul quale potersi trasferire e procreare in pace ed è qui che entriamo in gioco noi! Infatti provate un po' ad indovinare su quale pianeta questi simpaticoni hanno deciso di mettere le tende? Bravi ragazzi, vedo che avete capito: la Terra! Nonostante il loro aspetto non proprio rassicurante (assomigliano a degli orrendi rettiloni verdastri) questa razza si dimostra piuttosto amichevole mettendo a disposizione dei terrestri una vasta serie di scoperte tecnologiche tra le quali la più importante di tutte è un bio-meccanismo in grado di curare praticamente tutti i malanni del corpo umano. Caso vuole però che una missione congiunta su un asteroide miniera porti alla scoperta da parte dei terrestri di un oscuro piano militare dei Ghen che, in risposta all'interessamento umano e per dimostrare le loro intenzioni amichevoli, cercarono di abbattere a colpi di laser l'incrociatore terrestre autore della scoperta. A questo punto entrate in gioco voi: a bordo di un'unità da guerra super tecnologica venite inviati dalla Terra con l'ordine di annientare i cari alieni e di scoprire, come se poi importasse qualcosa a qualcuno, in cosa consista il loro piano. Per la serie: usiamo la diplomazia...



Di qualunque cosa si tratti non ha un aspetto molto rassicurante



Altro che insetticida; con questo bel ragno meccanico ci vuole qualcosa di veramente tossico! E se provassimo a chiamare la BioMassa?



CIAK, MOTORE, AZIONE!

Come accade sempre in questi casi l'intro di **Ghen War** ha lo scopo di illustrare al giocatore tutti gli avvenimenti che hanno portato allo scoppio del conflitto tra le due parti. Ovviamente il tutto è condito con i soliti effetti di rendering e ombreggiature varie, senza dimenticare poi il sapiente mix fatto dai programmatori tra filmati digitalizzati ed elementi di computer graphics. Tralasciando giudizi sulla trama del game bisogna dire che tutte le varie sequenze risultano non solo piuttosto definite e pulite, ma anche ricche di dettagli e animate in maniera piuttosto fluida. Va bene, ho capito, a voi del FMV non frega niente, però, ragazzi, in fondo è tutto lardo che cola!







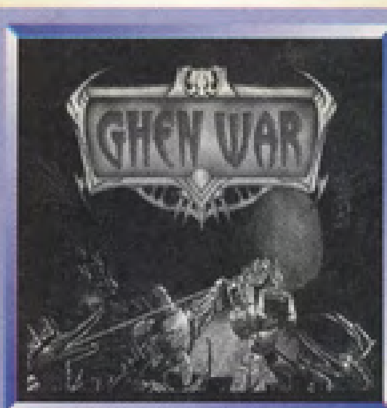
WAR



TEXTURE ZAPPING

L'interpolazione grafica è una delle tecniche di programmazione più in voga in questo periodo, nonché uno degli elementi di maggior spicco di questo **Ghen War.** Infatti tramite una particolare serie di routine i programmatori sono riusciti a far sì che la risoluzione dei vari oggetti presenti sullo schermo venga "aggiornata" man mano che il giocatore gli si avvicina il che ha consentito di eliminare, in maniera quasi totale, gli spixellamenti che solitamente avvengono quando ci si trova faccia a poligono con un oggetto mappato. Davvero una bella storia!





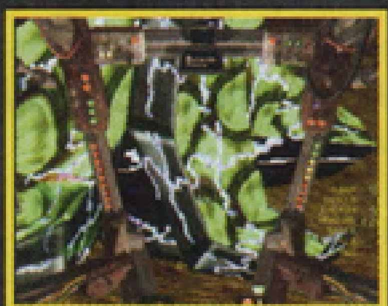
CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SHOOT 'EM UP

USCITA
IMMINENTE

EXTRATERRESTRE VIA, DA QUESTA TERRA MIA...

Strutturalmente parlando **Ghen War** non è altro che un clone di **Doom** in 3D, costituito da una serie di missioni ambientate all'interno di un labirinto situato nel territorio dei Ghen. Oltre a ciò ogni stage presenta un particolare obiettivo o bersaglio che potrà variare dalla distruzione di generatori all'abbattimento di mura, senza dimenticare poi le classiche azioni di pulizia aliena. Ovviamente il vostro mezzo sarà dotato di un vasto arsenale di armi (mica pensavate di abbattere questi rettiloni a colpi di gladioli e orchidee, vero?) che potrà essere potenziato raccogliendo i vari pod che troveremo sparsi qua e la lungo i vari livelli di gioco. Meglio di così...



Accidenti, qui mi sa che abbiamo sbagliato strada! Ma guarda tu se con tutti gli alieni che ci restano ancora da massacrare dovevamo finire proprio nella stanza dei teletrasportatori di Star Trek! Se lo scopre il capitano...



Ecco un bel paio di stivali di rettile alieno in arrivo proprio davanti a noi!



Con dei boss di fine livello come questi ho idea che non sarà tanto facile riuscire a sopravvivere

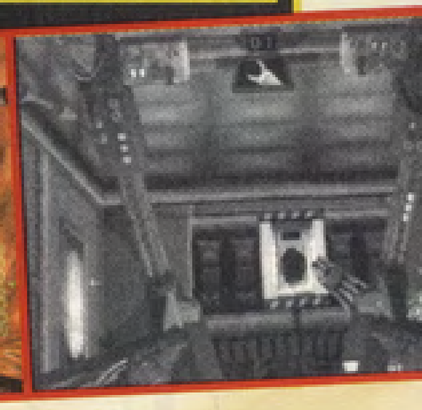






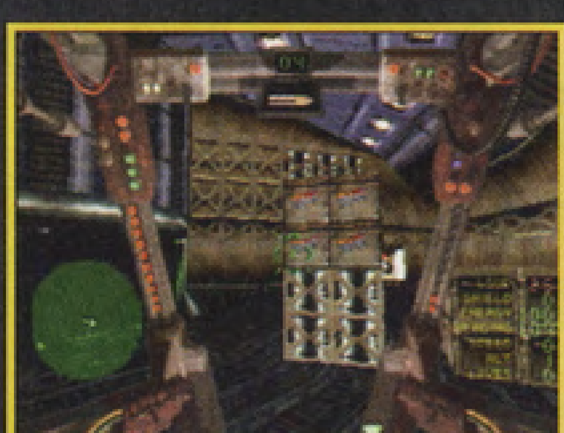






THE NEXT GENERATION

Per riuscire a rendere la struttura di gioco il più varia ed intrippante possibile i ragazzi della Sega hanno deciso di inserire, oltre ai classici combattimenti all'ultimo missile, anche una discreta quantità di puzzle ed elementi strategici. Nei livelli più avanzati infatti sarà possibile dotare il vostro robottone di un bel braccio meccanico con il quale sarete in grado raccogliere e utilizzare i vari oggetti che, di tanto in tanto, faranno la propria comparsa lungo i vari livelli del gioco. Alcuni di questi si riveleranno addirittura indispensabili per il successo della vostra missione visto che costituiranno la vostra unica possibilità di aprirvi una strada all'interno dei vari complessi che incontrerete nelle fasi più avanzate del game. Scusi bell'aliena, non è che mi saprebbe indicare la strada per il secondo generatore di energia?



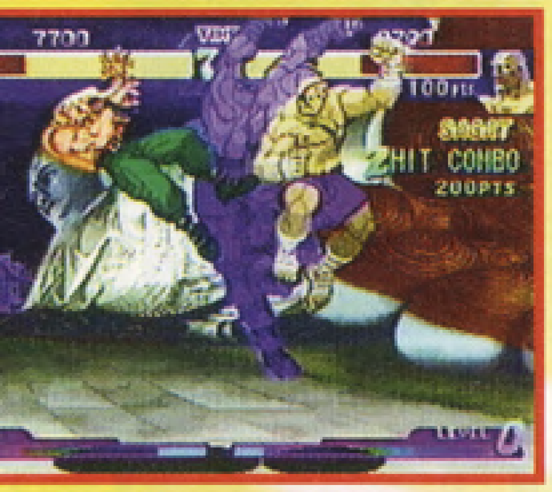




Ok ragazzi, ecco che inizia un altro giorno di duro lavoro in miniera!



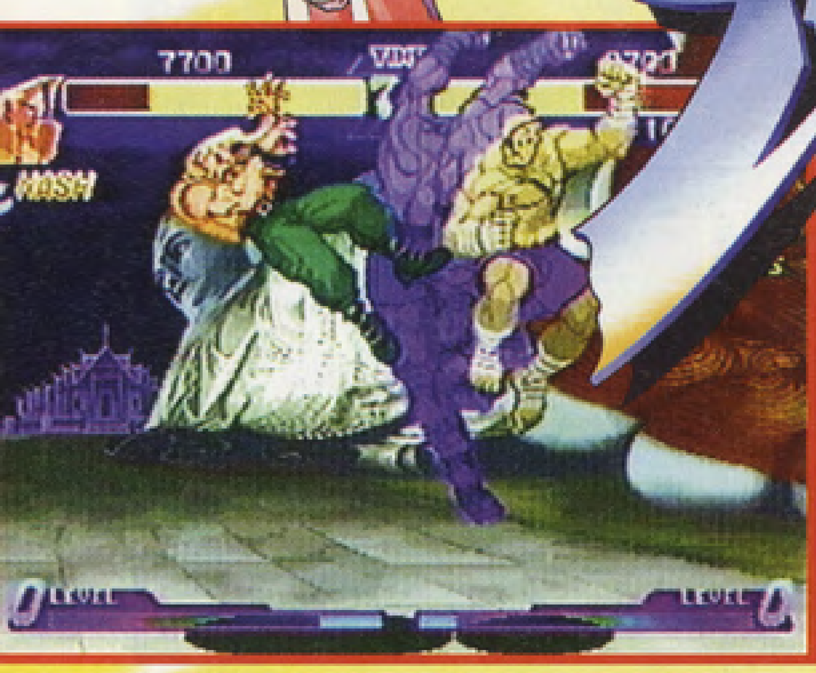
Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams



Cosa si ottiene miscelando la struttura e il gameplay di StreetFighter alla grafica cartoonesca di DarkStalkers? Tadah...Street Fighter Alpha!
Mega Console colpisce ancora rivelandovi tutti i segreti dell'eccellente conversione Saturn!







In attesa dell'ormai leggendario **Street Fighter 3**, la Capcom cerca di mantenere vivo l'interesse intorno all'interminabile saga con un ennesimo *divertissement*, **Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams** noto in Giappone come **Street Fighter Zero.** Ha funzionato una volta (**Super Street Fighter 2**), ha funzionato due volte (**Super Street Fighter 2X** o **Turbo**). Funzionerà ancora? Cominciamo col dire che **Street Fighter Alpha** è un update del tutto anomalo, in quanto, da un punto di vista cronologico, si colloca a metà tra i due episodi cardine della saga capcomiana. Detto in forma meno elegante (ma sicuramente più comprensibile), le vicende qui narrate sono posteriori a quelle di **Street Fighter**, ma antecedenti a quelle di **Street Fighter 2.**

Per l'occasione, il reparto di Ricerca & Sviluppo della casa nipponica si è scatenato fondendo l'universo di **Street Fighter** a quello di **Final Fight,** ottenendo un qualcosa di non precisato e tuttavia moderatamente intrippante, come testimonia il successo che il coin-op ha riscosso in sala, nonostante concorrenti del calibro di **Virtua Fighter 2** e **Tekken 2.**

Risulta chiaro, a questo punto, che la strategia della Capcom ricalca in tutto e per tutto quella della SNK, e viceversa: entrambe le case hanno dato vita a una saga, alimentandola con update e sequels più o meno riusciti senza però rinunciare, nel contempo, a produrre titoli indipendenti. I creatori del Neo Geo hanno lanciato la trilogia di **Fatal Fury** sviluppando anche filoni autonomi come **Art of Fighting** e **Samurai Shodown**, mentre la Capcom, dopo aver rivoluzionato il mondo dei videogiochi con **Street Fighter 2**, ha poi diversificato in qualche modo la sua offerta con titoli come **X-Men** e **DarkStalkers** (e relativi sequels).

L'avventura nel *"fantastico mondo dei picchiaduro®"* non è cominciata nel migliore nei modi per le due case: né **Fatal Fury** né il primo **Street Fighter** possono essere considerati pietre miliari della storia videoludica. I loro seguiti, al contrario, hanno certamente lasciato un segno indelebile nell'immaginario collettivo e soprattutto hanno gonfiato i portafogli dei presidenti delle due software house.

Per concludere la brillante analogia, **Street Fighter**





Alpha è per la Capcom ciò che **Fatal Fury 3** rappresenta per la SNK. Entrambi i picchiaduro includono tredici lottatori, il che rappresenta quanto meno un passo indietro rispetto a giochi precedenti come **Fatal Fury Special** (15 personaggi selezionabili più uno segreto), **Super Street Fighter 2** (che ne vantava ben 16, più uno extra, Akuma) o **The King of Fighters** (che ne include più di venti...).
Se si considera poi che quattro dei lottatori di **Street Fighter Alpha** sono in fondo semplici varianti di Ryu (Ken, Akuma e Dan), la cosa può in qualche modo risultare irritante per i puristi.
Ma vediamoli nel dettaglio...

I LOTTATORI

Come abbiamo detto in apertura, **Street Fighter Alpha** include due personaggi tratti da **Final Fight**, il picchiaduro a scorrimento datato 1991: Guy, uno dei protagonisti, nonché Sodom, boss di fine livello armato di spade affilatissime. A questi si aggiungono Adon, Sagat, Dan, Ken, Charlie, Ryu, Chun-Li, M. Bison, Akuma, Rosie e Birdie. Non troviamo invece Guile, Dhalsim, Zangief, E. Honda, Blanka, Balrog, Fei Long, Cammy, T.Hawk and Dee Jay. Charlie (Nash) è il fratello di Guile, veterano del Vietnam, Rose è in qualche modo imparentata a uno dei **DarkStalkers** mentre Adon e Birdie provengono da **Street Fighter.** Ryu, Ken, Chun-Li, Sagat, Bison e Akuma li abbiamo incontrati anche in **Super Street Fighter 2**, mentre il nuovo personaggio, Dan, è praticamente un clone di Ryu, dal quale si differenzia solo a livello cromatico. Dan è misteriosamente legato a Sagat (quest'ultimo immancabile, lo troviamo anche in tutti e due gli episodi della saga).
Va sottolineato che le modalità di attacco di questi lottatori sono sostanzialmente identiche a quelle di **StreetFighter 2:** le mosse di Chun-Li, ad esempio, non variano rispetto al precedente episodio (che, secondo la cronologia capcomiana è invece successivo). Ryu e Kan, i due lottatori dell'originale **Street Fighter**, possiedono invece una serie di mosse extra. M.Bison è graficamente più massiccio rispetto al suo omologo in **StreetFighter 2**.
I "nuovi" Ryu, Ken, Sagat and Bison sono graficamente splendidi: appaiono più forti e massicci di prima, senza contare che Ken e Ryu vantano un look sicuramente più giovanile. Per ciò che concerne la capigliatura dei nostri eroi, segnaliamo che Ryu possiede una folta chioma rossiccia (reminiscenza di **SF1**), mentre Ken possiede persino un codino di fiorelliniana memoria. Akuma e Dan sono semplici varianti del duo Ryu e Ken.
Non sempre la contaminazione tra differenti coin-op è funzionale alla fini della giocabilità. Guy, Birdie e Sodom sembrano un po' spaesati all'interno di **Street Fighter 2:** sono ben disegnati e animati, ma le loro mosse sembrano in qualche modo essere al di sotto degli standard degli altri lottatori.

Guy e Sodom, in particolare, tradiscono in modo evidente un passato di eroi di un picchiaduro a scorrimento, le cui caratteristiche, si sa, sono ben diverse da quelle di un beat'em up ad incontri come **Street Fighter 2.** Convince Adon, invece, come lottatore di Thai Boxing (siamo ai livelli di Sagat), mentre la presenza di Rose, si spiega solo come veicolo di promozione per un altro coin-op **Capcom, DarkStalkers.**



StreetFighter Alpha vanta i bloccaggi a mezz'aria e gli scatti dei lottatori che avevano reso celebre Darkstalkers

LA GRAFICA

Anche per ciò che concerne i fondali, le innovazioni sembrano in qualche modo poco rilevanti: si segnalano sei scenari principali che i grafici della Capcom hanno modificato leggermente per ottenerne un'altra mezza dozzina.
Non mancano, fortunatamente, diversi tocchi di classe. La folla urlante dello stage di Charlie è un'evidente citazione dal livello di Balrog in **Street Fighter 2**, nonché degli incontri con i boss di **Final Fight.** I combattimenti in Giappone (vedi i livelli di Ryu e Guy) si rifanno direttamente alla cultura orientale: si combatte in una strada di fronte a un classico negozio nipponico e a un piccolo tempio. Inoltre, l'alto livello di dettaglio nello stage di Chun-Li in cui appare la Muraglia Cinese come sfondo richiama le cose migliori viste in **Street Fighter 2.** Si potrebbe dire lo stesso dello stage thailandese di Adon/Sagat/Dan.
Tuttavia, siamo ben lontani dalla complessità di background come quelli visti in titoli come **Samurai Shodown** e **Art of Fighting** (senza contare, inoltre, ingrandimenti e zoomate in tempo reale, per quanto non sempre funzionali al gameplay). Sono invece decisamente convincenti le animazioni dei vari personaggi, fluide come quelle di **Street Fighter 2 Turbo.**

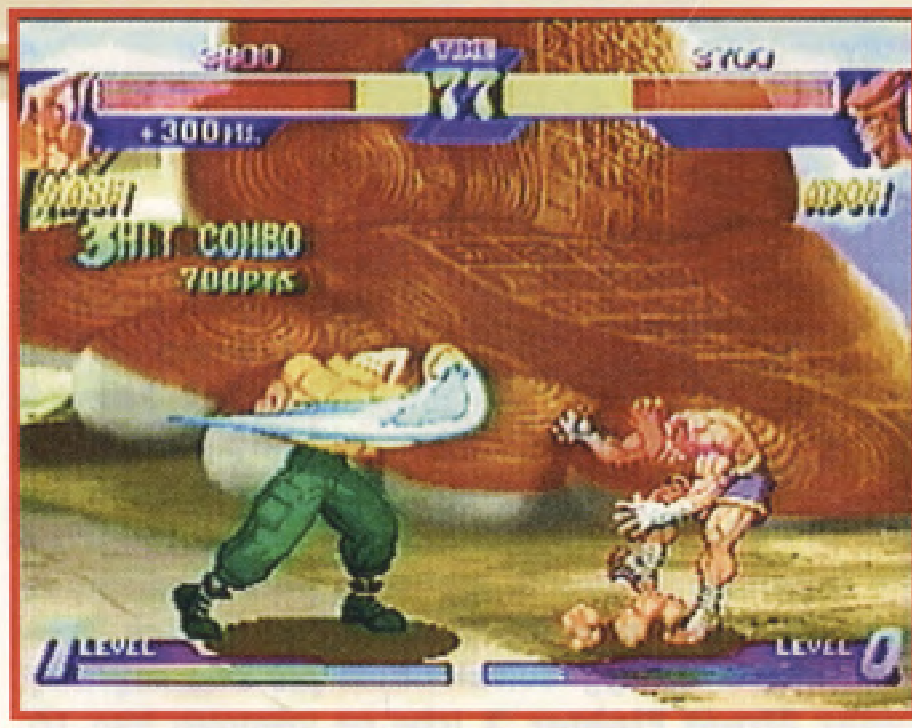


STREET FIGHTER ALPHA VERSUS STREET FIGHTER 2

Rispetto al suo immediato predecessore, **Street Fighter 2 Turbo**, **Street Fighter Alpha** risulta carente sono diversi punti di vista: mentre **SSF2T** vantava ben 16 personaggi selezionabili più un lottatore segreto (Akuma), **SFA** ne ha, rispettivamente, dieci più tre. Dei tre personaggi segreti, due (Akuma e Dan) sono essenzialmente cloni di Ryu e Ken e di M.Bison.





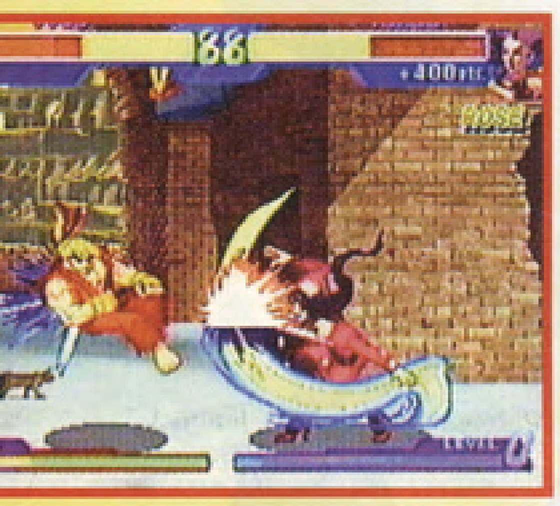


Mentre **SSF2T** includeva ben 16 differenti fondali, **SF Alpha** ne ha solo 6, giacché gli altri si distinguono tra loro a livello minimale, per lo più cromatico. Sono scomparsi anche i livelli di parallasse multipli (il massimo in **Street Fighter Alpha** è due) e gli effetti speciali di **Super Street Fighter 2** (come l'Aurora Boreale dello splendido stage di Cammy). Persino l'elementare scrolling del pavimento si nota pochissimo.
Detto in altri termini, non sembra che i programmatori si siano sforzati più di tanto per creare un prodotto tecnicamente insuperabile, limitandosi invece a svolgere un lavoro convenzionale.

GIOCABILITA'

Superato lo shock per la riduzione del numero dei lottatori e dei fondali, è rassicurante vedere che la giocabilità di **Street Fighter Alpha** è rimasta immutata.
La giusta combinazione di mosse permette di ottenere risultati più o meno devastanti sugli avversari (anche se, a differenza di titoli come **Killer Instinct**, non bastano un paio di pugni ben assestati per eliminare il rivale...). In sostanza, i personaggi hanno un numero più che adeguato di mosse regolari, a cui vanno sommate mosse speciale e attacchi inediti rispetto a quelli di **Street Fighter 2**.
L'unico limite sembra essere la varietà: molti, troppi personaggi sono caratterizzati dallo stesso stile di attacco. L'assenza di Dhalsim e Blanka si fa sentire: le mosse dei lottatori di **Street Fighter Alpha** alla lunga appaiono stereotipate, soprattutto se, come noi, seguite la saga ormai da anni.





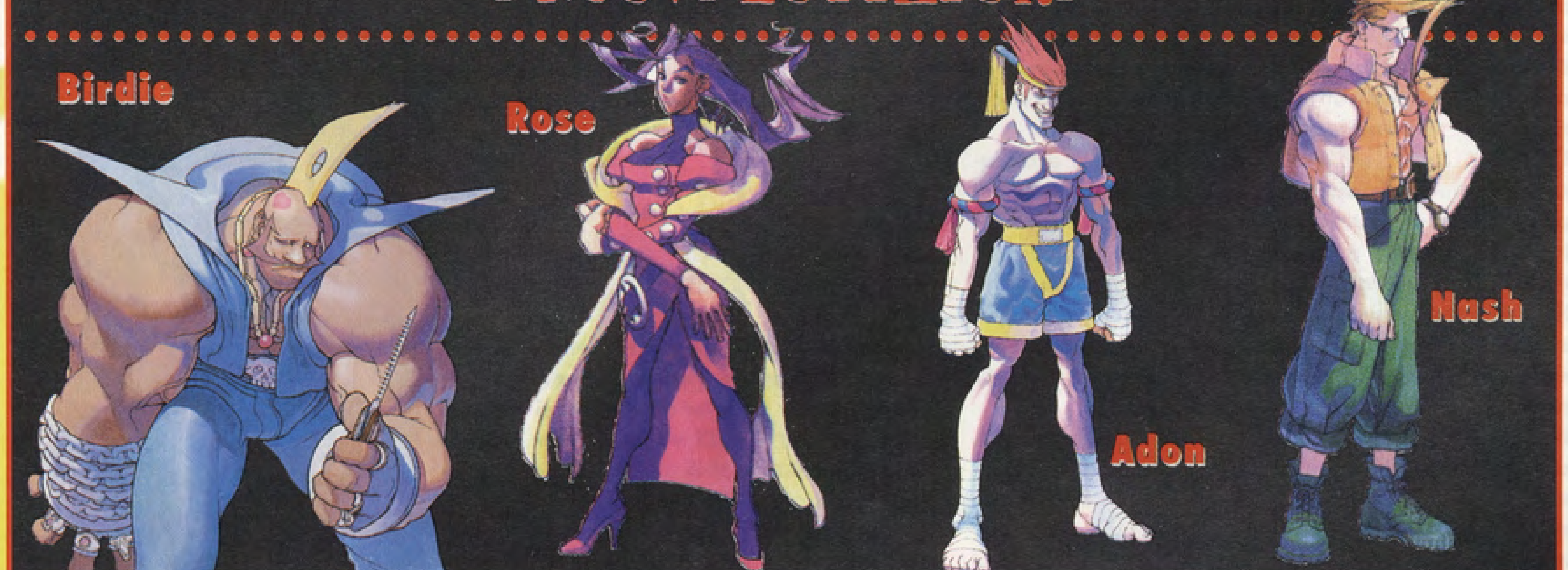
LE INNOVAZIONI

Tra le innovazioni più interessanti di **Street Fighter Alpha**, segnaliamo la possibilità di effettuare bloccaggi a mezz'aria, la presenza di super combo di triplo livello e di "Alpha-counters" (mosse di combo-breaking) nonché la possibilità di rialzarsi da terra ruotando velocemente su se stessi. La versione Saturn inoltre include un soundtrack inedito rispetto al coin-op, tre livelli di velocità settabili dal videogiocatore, nonché la possibilità di modificare il numero dei round e dei danni che si possono infliggere agli avversari.
Per ciò che concerne i tre livelli di attacco segnaliamo che usando speciali mosse e combo devastanti contro i vostro avversari, vedrete incrementare il livello della barra di energia collocata nella parte inferiore dello schermo. È chiaro che accumulando energia d'attacco, potrete sferrare attacchi sempre più devastanti. Quando la barra raggiunge il limite, sarete in grado di massacrare letteralmente il vostro avversario: provare per credere!
È anche possibile provocare il vostro avversario (caratteristica già presente nei vecchi beat'em up SNK), evitare gli attacchi degli avversari ruotando per terra, e persino selezionare un sistema di autodifesa che blocca ogni assalto avversario se non siete già nel mezzo di un attacco. Non esaltatevi: niente di particolarmente nuovo, si tratta per lo più di esperimenti già tentati in giochi come **X-Men** e **DarkStalkers**.

LA COLONNA SONORA

I motivetti ricorrenti di **Street Fighter 2** sono stati rimpiazzati da un soundtrack inedito e tuttavia convincente. Negli stage di Guy e Sodom riecheggiano le musiche di **Final Fight.** Non mancano remixes della colonna sonora di **Street Fighter 2** (il

I NUOVI LOTTATORI



LA POLEMICA

CAPCOM E MARVEL: STESSO PATTERN, STESSA FINE?





Abbiamo appena finito di applaudire **X-Men: Children of the Atom** per Saturn - indubbiamente un'ottima conversione nonostante il numero ridotto di animazioni rispetto all'originale - e già l'attenzione della comunità videoludica si sposta su **Street Fighter Alpha**, ennesimo update della popolare saga Capcom. È imminente anche **Vampire Hunter** mentre si profila all'orizzonte **Marvel Super Heroes...**

Apparentemente, va tutto bene.

Eppure, non riesco a condividere l'entusiasmo dei miei colleghi per questa marea di picchiaduro ad incontri caratterizzati da una ripetitività insopportabile. La Capcom continua a sommergerci con ondate di beat'em up bidimensionali paurosamente simili tra loro. Ma può bastare una programmazione impeccabile per rendere appetibili questi prodotti?

Che fine ha fatto la sperimentazione, la voglia di cercare nuove vie?

Negli anni '90, la politica della catena di montaggio si è imposta sulla creatività degli anni '80, la varietà è ormai scomparsa. Sembrano passati secoli dall'uscita della bilogia **Ghosts'n'Ghoblins** e **Ghouls'n'Ghosts**, dell'originale **Striker**, del leggendario **1941...**

La Capcom ha smesso di produrre prodotti originali ormai da anni, limitandosi a riciclare vecchi concept. Vive del suo passato: anche quando lancia un "nuovo" sparatutto, l'ultimo è **19XX**, in realtà non fa che remixare un classico, in questo caso **1941...**

Quanto può andare avanti questa situazione prima che gli utenti si disaffezionino del tutto ai prodotti Capcom? Guardate quello che è successo alla Marvel Comics.

Dieci anni fa la casa americana controllava il 70% del mercato dei fumetti americani. Oggi, quella percentuale è scesa al 32% (fonte: ***Business Week International***). Motivazioni? Una strategia che, alla lunga, ha esasperato i lettori. Pochissime nuove idee, trame sempre più stiracchiate, storie che riunivano personaggi di saghe parallele nel tentativo di suscitare un interesse che andava scemando. Oggi, praticamente, la Marvel non produce più fumetti (ha perso numerosi disegnatori e sceneggiatori, stanchi della crisi), ma si limita a vendere licenze a terzi per cartoni animati, action figures, videogiochi ispirati ai suoi personaggi...

Le analogie con la Capcom sono così evidenti (update sempre meno originali, contaminazione di saghe differenti per spingere i videogiocatori a comprare tutti i titoli disponibili, cessione di diritti per film e cartoni animati, fuga di programmatori, etc.) che quasi spaventano...

Speriamo solo che, dopo l'Uomo Ragno, non uccidano anche Ryu...

Aspetto le vostre repliche nell'ambito di **Mega Mail...**

Matteo Bittanti

migliore è indubbiamente quello dello stage di Ryu). La Capcom ha inserito la possibilità di selezionare la musica dell'arcade oppure di optare per un soundtrack più moderno, di qualità superiore alla prima.

Gli effetti sonori non sono niente di trascendentale e non mancano gli annunci dello speaker che segnala il numero del round o gli eventuali *"Perfect!"*.



CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
PICCHIADURO

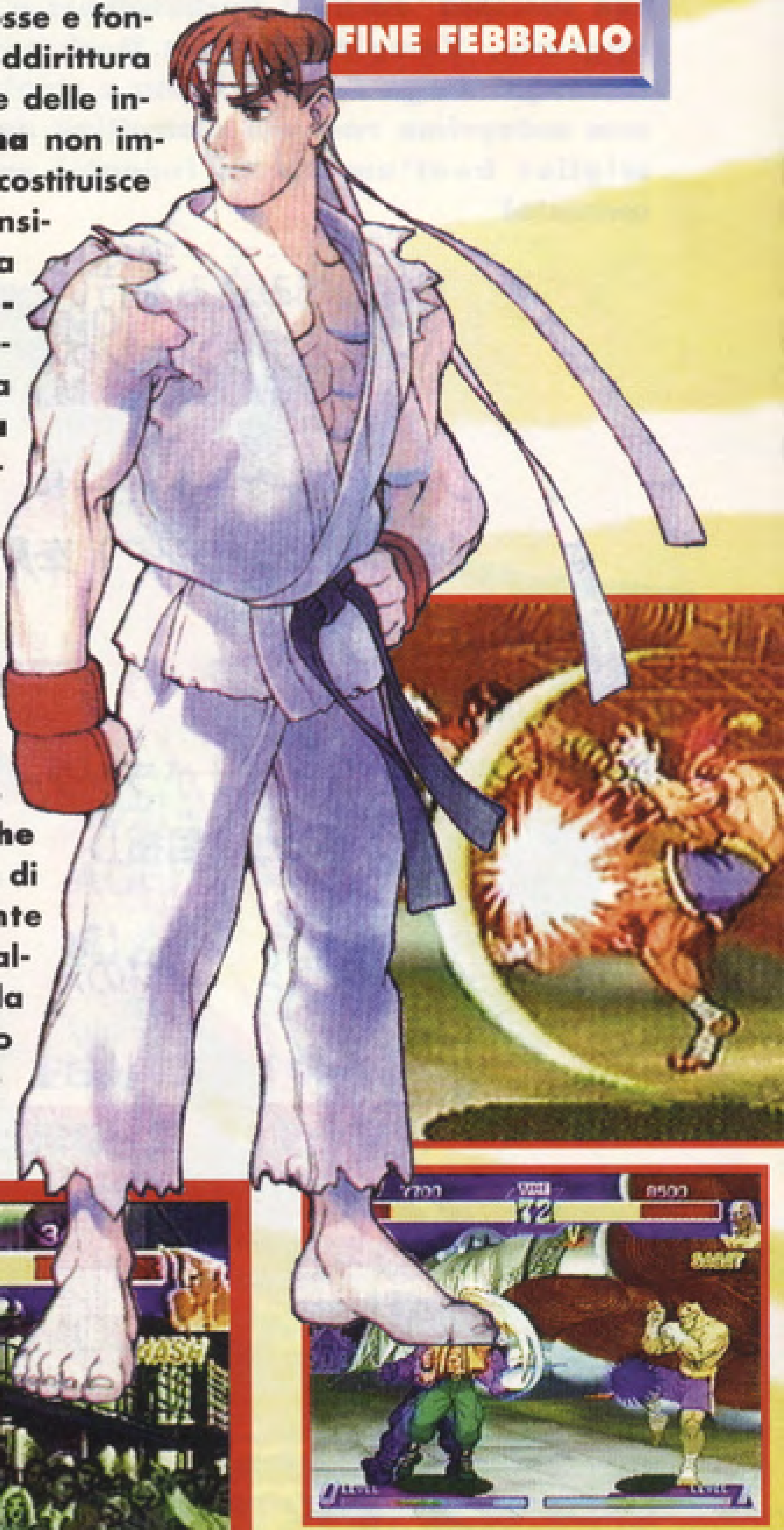
USCITA
FINE FEBBRAIO

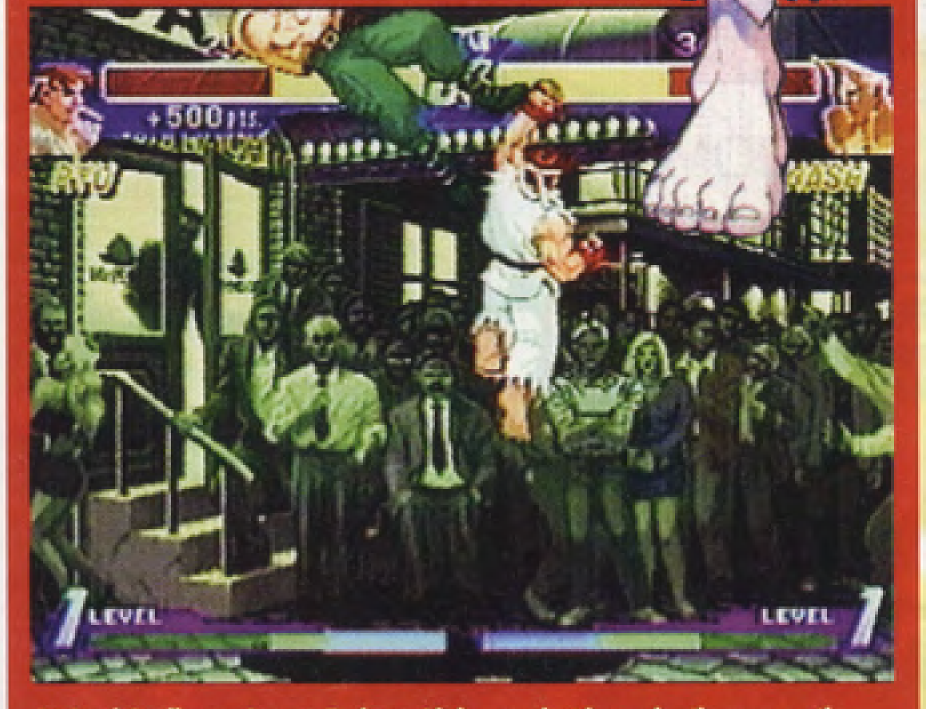
CONCLUSIONE

Come conversione, **Street Fighter Alpha** appare convincente, ma non avvincente.

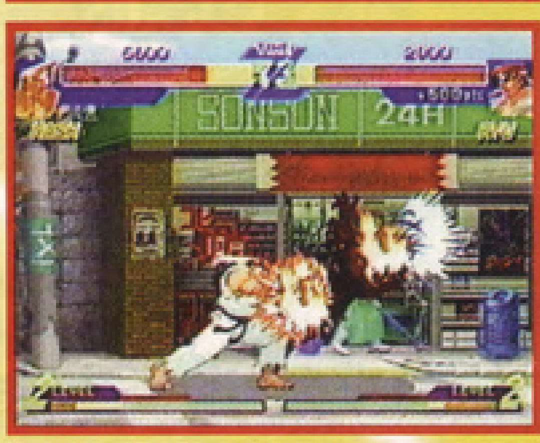
La versione Saturn che abbiamo testato per questa anteprima, ci ha piacevolmente impressionato per la fedeltà all'originale. Ci sono le introduzioni e i finali del coin-op, personaggi, mosse e fondali. La colonna sonora è stata addirittura migliorata, ma è proprio sul fronte delle innovazioni che **Street Fighter Alpha** non impressiona più di tanto, e questo è costituisce un evidente limite del coin-op. Considerando tuttavia che, se si eccettua l'osceno **Street Fighter: The Movie,** non sono disponibili altre versioni casalinghe della celebre saga per Saturn, **Street Fighter Alpha** potrà soddisfare i fanatici della serie. I puristi probabilmente avrebbero preferito la conversione diretta di **Super Street Fighter 2X**, ma questa possibilità è (per ora) accessibile solo ai possessori di 3DO...

Per finire, la versione Saturn di **Street Fighter Alpha**, costituisce al pari di **X-Men: Children of the Atom**, recensito sul numero scorso di **Mega Console** con un eclatante 91%, un prodotto da tenere senz'altro d'occhio. Non perdetevi quindi la colossale recensione sul prossimo numero della migliore testata videoludica 100% Sega in Italia!





Di DarkStalkers, Street Fighter Alpha condivide anche il nuovo stile grafico manga che va per la maggiore in sala giochi





VAMPIRE HUNTER

La passione che i game designer della Capcom hanno per l'orrido, non è cosa nuova. Basti pensare alle cupe atmosfere di Ghosts'n'Goblins e Ghouls'n'Ghosts, due dei migliori videogiochi di sempre... In tempi più recenti, la formula è stata applicata con successo anche a DarkStalkers e al suo upgrade, Vampire Hunter: Darkstalkers' Revenge. Mega Console torna a stupire con una anteprima radicale distruttiva del miglior beat'em up ad incontri sul mercato!

Nel 1994, la Capcom ha lanciato in sala giochi **DarkStalkers**, un picchiaduro ad incontri caratterizzato da una serie di lottatori letteralmente mostruosi o - per citare la definizione dei programmatori della casa giapponese - *"di creature esistenti a livello del nostro subconscio"*. **DarkStalkers** è un gioco che si discosta nettamente da **Mortal Kombat**, del quale, tuttavia, condivide l'aberrante fisionomia di alcuni lottatori. Se nel gioco della Williams è la violenza l'elemento trainante, in **DarkStalkers** (e nel suo seguito, **Vampire Hunter**) l'accento è posto sulla grafica in stile manga, sulle animazioni fumettose, sull'uso di colori brillanti. Anziché mascherare una lacunosa giocabilità con ettolitri di sangue, la Capcom ha preferito enfatizzare l'aspetto estetico del gioco senza però tralasciare l'accuratezza delle mosse e l'efficacia degli attacchi, sicuramente più bizzarri rispetto a quelli del paradigmatico **Street Fighter 2.** Inoltre, a differenza di titoli come **X-Men: Children of The Atom** e **Marvel' Super Heroes**, per **DarkStalkers** e **Vampire Hunter** la Capcom ha avuto totale libertà d'azione, senza bisogno di richiedere l'assenso da parte della Marvel per l'utilizzo di personaggi e situazioni all'interno del gioco.

L'uscita di **DarkStalkers** in sala giochi, due anni fa è stata accolta con grande entusiasmo dalla comunità videoludica, ormai apatica di fronte ai continui update di **SF2**. Personaggi originali, look fumettoso, miglioramenti a livello di giocabilità non indifferenti (bloccaggi a mezz'aria, possibilità di scattare avanti e indietro molto rapidamente) e fondali eccelsi superiori persino a quelli di **Super Street Fighter 2** sia per il parallasse sia per il livello di dettaglio, hanno fatto di **DarkStalkers** un titolo veramente unico in un genere caratterizzato da una preoccupante piattezza.

Con **Vampire Hunter**, quei furbacchioni della Capcom si sono limitati a introdurre due nuovi personaggi, qualche mossa in più e a ritoccare i fondali di **DarkStalkers.** D'altronde, squadra che vince, non si cambia...





I LOTTATORI

Vampire Hunter include dodici lottatori, tra cui Donovan, il Cacciatore Oscuro, la cui missione è quella di eliminare dal pianeta gli altri **Dark-Stalkers.** La versione del gioco che abbiamo potuto testare era già in fase avanzata di sviluppo e includeva sei lottatori e altrettanti scenari. Tuttavia l'uscita del gioco è prevista per marzo, quindi c'è ancora tempo per ulteriori miglioramenti. Su questo numero vi presentiamo accuratamente i primi personaggi, rinnovando l'appuntamento al prossimo numero per la review.

DEMITRI



Il Principe delle Tenebre riassume in sé le caratteristiche più terrorizzanti di tutti gli altri mostri. Demitri è un vampiro assetato di sangue, non meno cinico e spietato del Tom Cruise di *Interview with the Vampire*. È elegante, imponente ma al tempo stesso agilissimo e capace di sorprendere i suoi avversari con incredibili acrobazie. Demitri può persino, scomparire trasformandosi in una nuvola di fumo per riapparire sulla capoccia dei suoi ignari avversari e colpirli a sorpresa. Al massimo della potenza, Demitri è in grado di scagliare demoniache palle di fuoco all'indirizzo dei suoi nemici.

MORRIGAN



Demone incarnato in una splendida fanciulla che si nutre di sangue umano, Morrigan è uno dei personaggi più popolari in Giappone, al pari di Felicia. In alcuni momenti può mostrare la sua agghiacciante natura vampiresca. Può sdoppiarsi e colpire i suoi avversari con lingue di fuoco dalla potenza devastante!

LEILEI



Personaggio inedito (non era presente nel primo **Dark-Stalkers**), Lei Lei si presenta come un innocuo fantasma cinese, ma in realtà si tratta di un feroce killer dotato di affilatissime lame. Le sue mosse speciali sono tra le più originali e deleterie del gioco.

GALLON



L'immancabile lupo mannaro giapponese a Tokyo incarna la potenza del Blanka di **StreetFighter**, ma anche l'agilità del Wolverine di **X-Men: Children of the Atom.** Come il personaggio dall'armatura di adamantio, anche Gallon è in grado di effettuare attacchi a distanza trasformandosi in un corrosivo raggio di luce. I suoi talloni, inoltre, gli permettono di accendere delle fiamme da scagliare contro gli avversari. Il suo attacco più impressionante produce una palla di fuoco capace di incenerire anche i mostri più ostici.

ZABEL





Zombie di romeriana memoria, Zabel frequenta cimiteri e cervelli umani con la stessa disinvoltura con cui Simon deambula per Time Out in cerca di CD nuovi e rarità di importazione. Proveniente dalla fredda ma spettacolare Inghilterra, Zabel è capace di utilizzare le sue costole per affettare gli avversari, ma i danni più terribili li infligge con la sua demoniaca ascia...

DONOVAN



Il Cacciatore Oscuro sta a **Vampire Hunter** come Ryu stava a **Street Fighter 2.** È il buono/bello/bravo della situazione: i suoi attacchi si basano su formule magiche e non su diaboliche tecniche apprese nel Mondo dei Morti. Donovan possiede una scintillante alabarda e una misterioso collana con la quale può infliggere pesanti colpi ai nemici. Il nostro eroe può creare nuvole di fuoco, di ghiaccio e persino evocare una divinità il cui immenso piedone può sbriciolare anche i tarpani più fastidiosi.

VICTOR





Versione riveduta e corretta di Frankenstein, con tanto di bulloni inseriti nel collo e capigliatura da punk. Dal punto di vista tecnico, le mosse di Victor ricordano quelle di Zangief in **StreetFighter.**







ANAKARIS

La mummia, capace di utilizzare i suoi bendaggi come letali tentacoli (qualcuno di voi si ricorda la sigla di *Daitarn III*?). Anakaris è persino in grado di splittarsi in due, circondare l'avversario e possibilmente, devastarlo.

FELICIA

Più che un mostro vero e proprio, Felicia è una donna-gatto eccezionalmente veloce e abile. Riscuote eccezionale successo in Japan, dove è diventata un personaggio di culto.

BISHAMON

L'inevitabile Samurai, nonché uno dei lottatori più spietati e orribili di **Vampire Hunter**. Con la sua katana può affettare gli avversari come se fossero delle fette di Parmacotto ed è anche in grado di evocare il Samurai Fantasma per stanare i nemici!





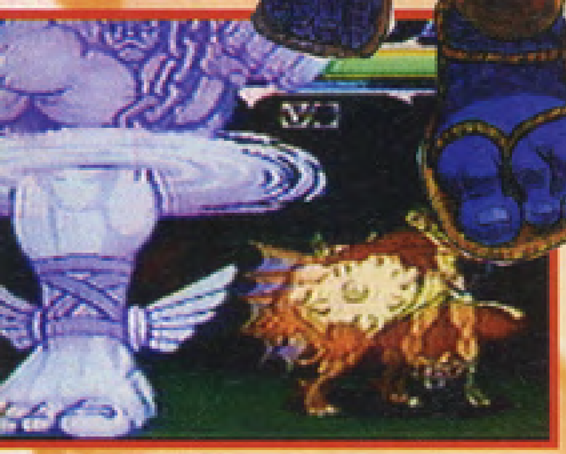


PHOBOS

L'unico personaggio robotico di **Vampire Hunter**, tratto dal folklore classico nipponico. È in grado di emettere raggi laser come gli eroi di **X-Men**, senza contare le armi che spuntano da tutti i suoi orifizi...

PYRON

Da non confondere con Byron, il poeta. Pyron è il personaggio più misterioso di **Vampire Hunter** ed è una novità integrale rispetto a **DarkStalkers**. Un essere di fuoco, come la Torcia dei *Fantastici Quattro*, animato in modo eccezionale.







AULBATH

Se avete visto un classico B-Movie americano degli anni '50, *La Creatura della Laguna Nera*, sapete già cosa aspettarvi. Aulbath è un mostro anfibio, decisamente gommoso, capace di annichilire i suoi rivali con ondate di liquido corrosivo...

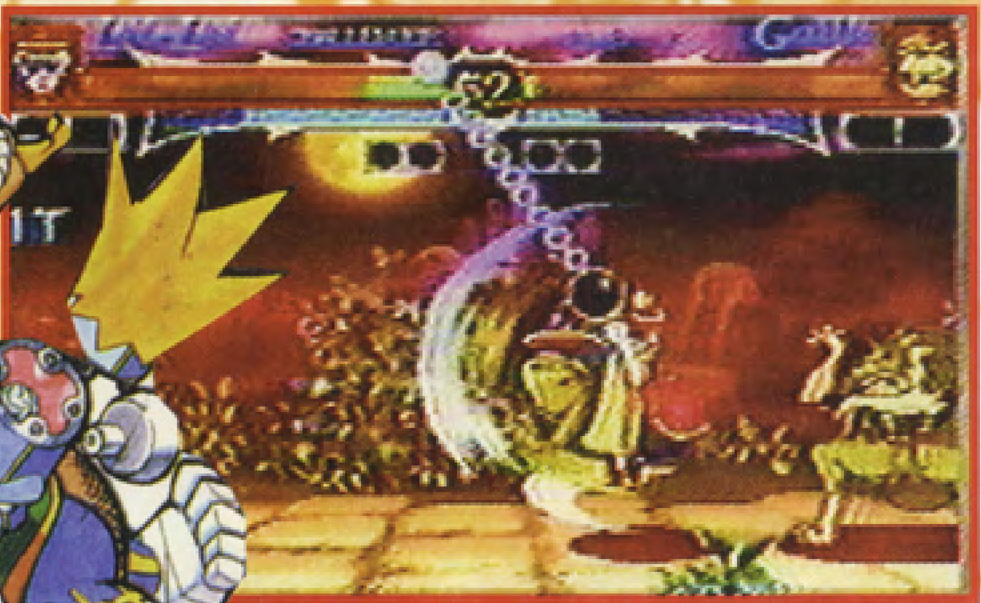


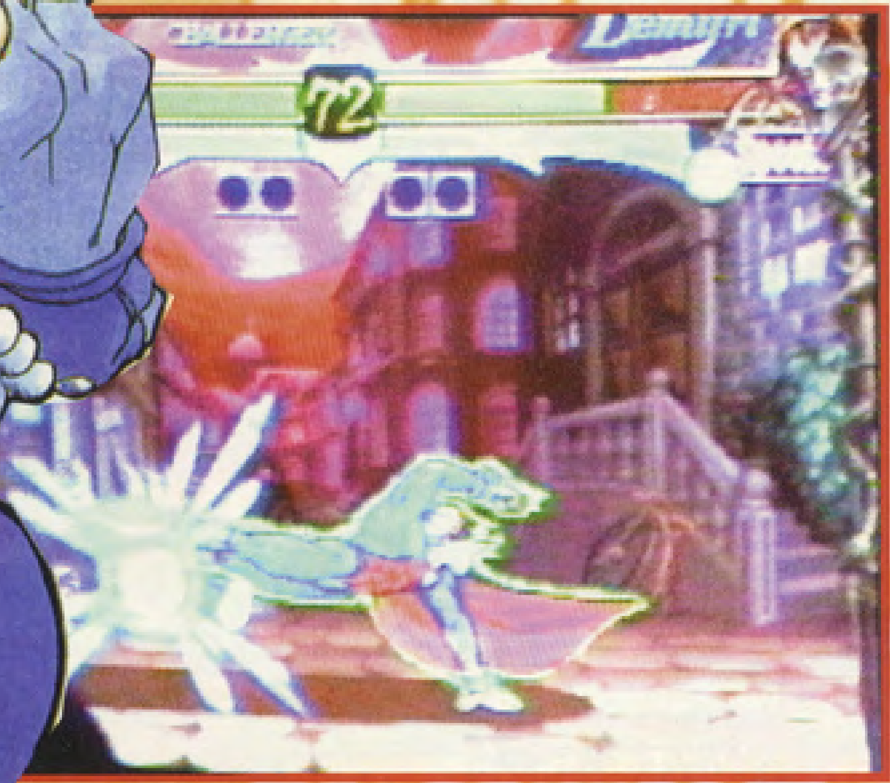
SASQUATCH

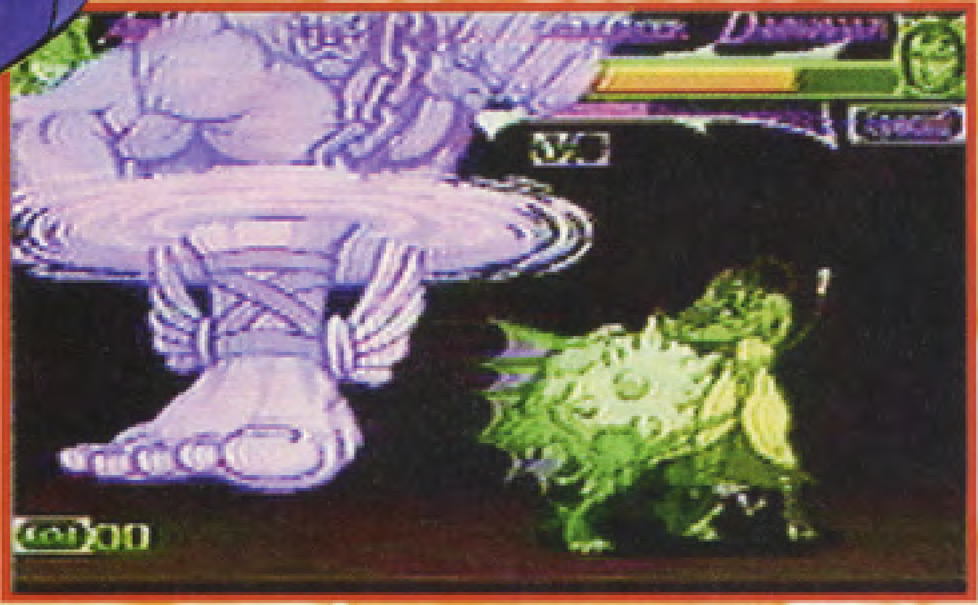
Poteva mancare il leggendario nonché abominevole Uomo delle Nevi o Yeti in una compilation di mostri come questa? Ovviamente no. Sasquatch è capace di volgere le forze della natura (in particolare, ghiaccio e neve) contro coloro che osano sfidarlo, ma i suoi calci non sono meno devastanti. D'altronde, se lo hanno soprannominato Piedone, un motivo ci doveva pur essere...

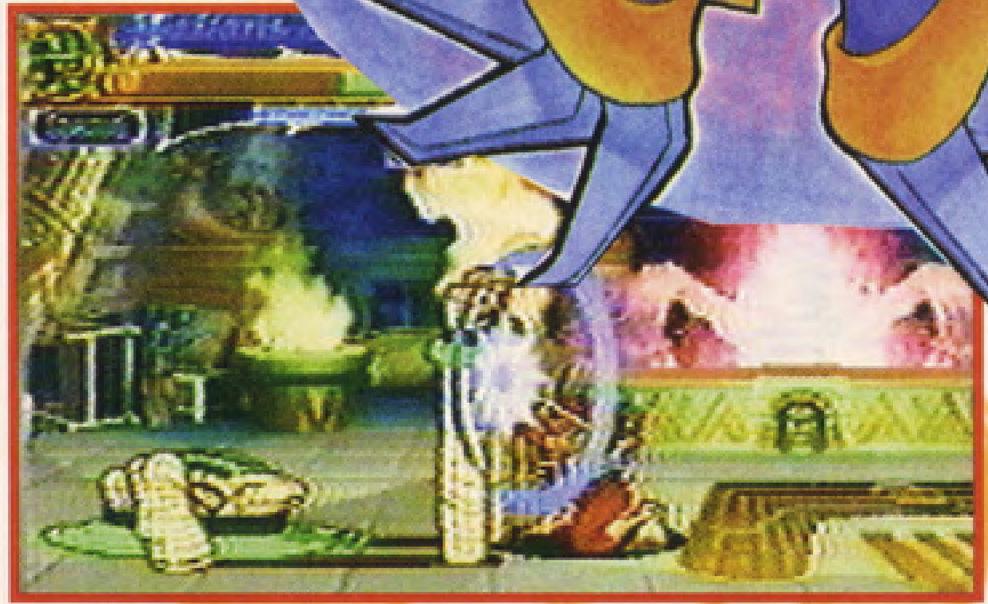


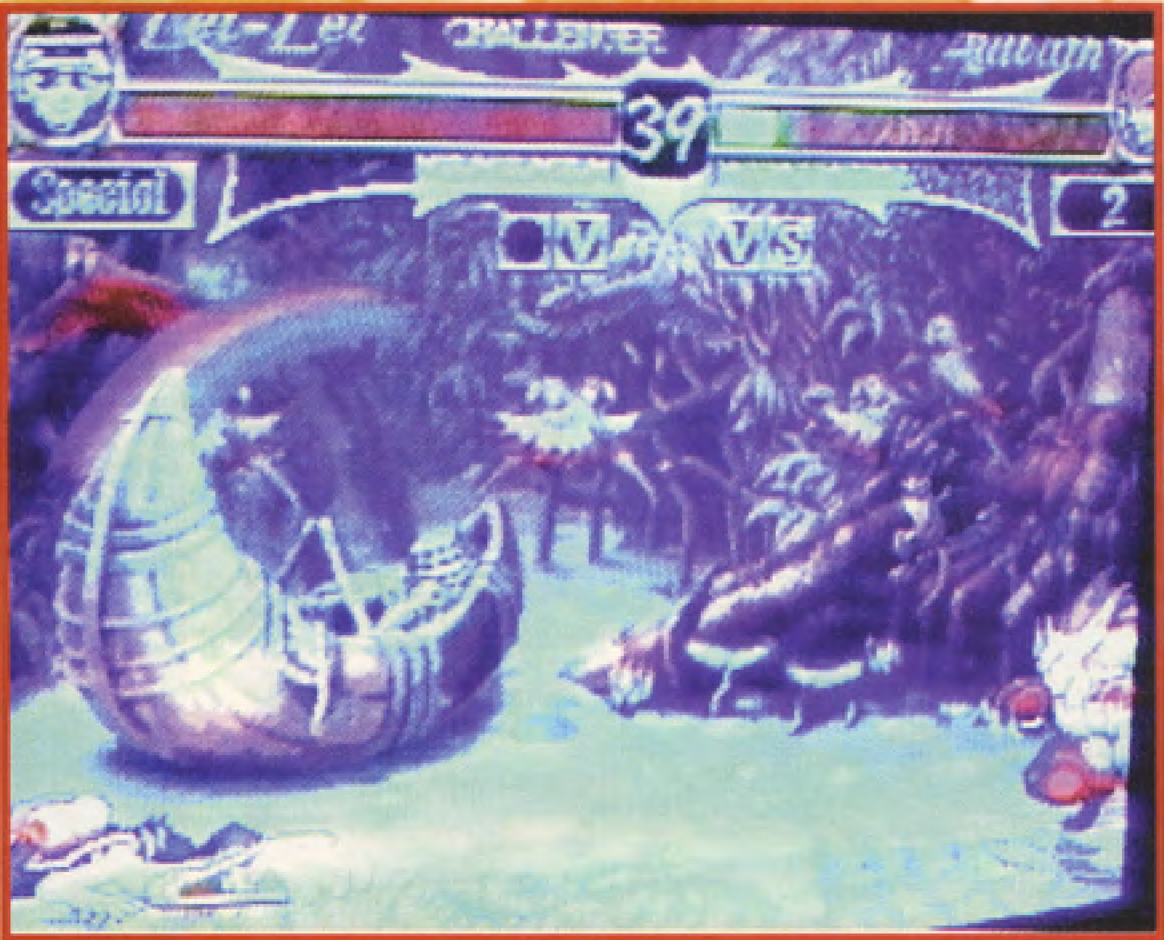






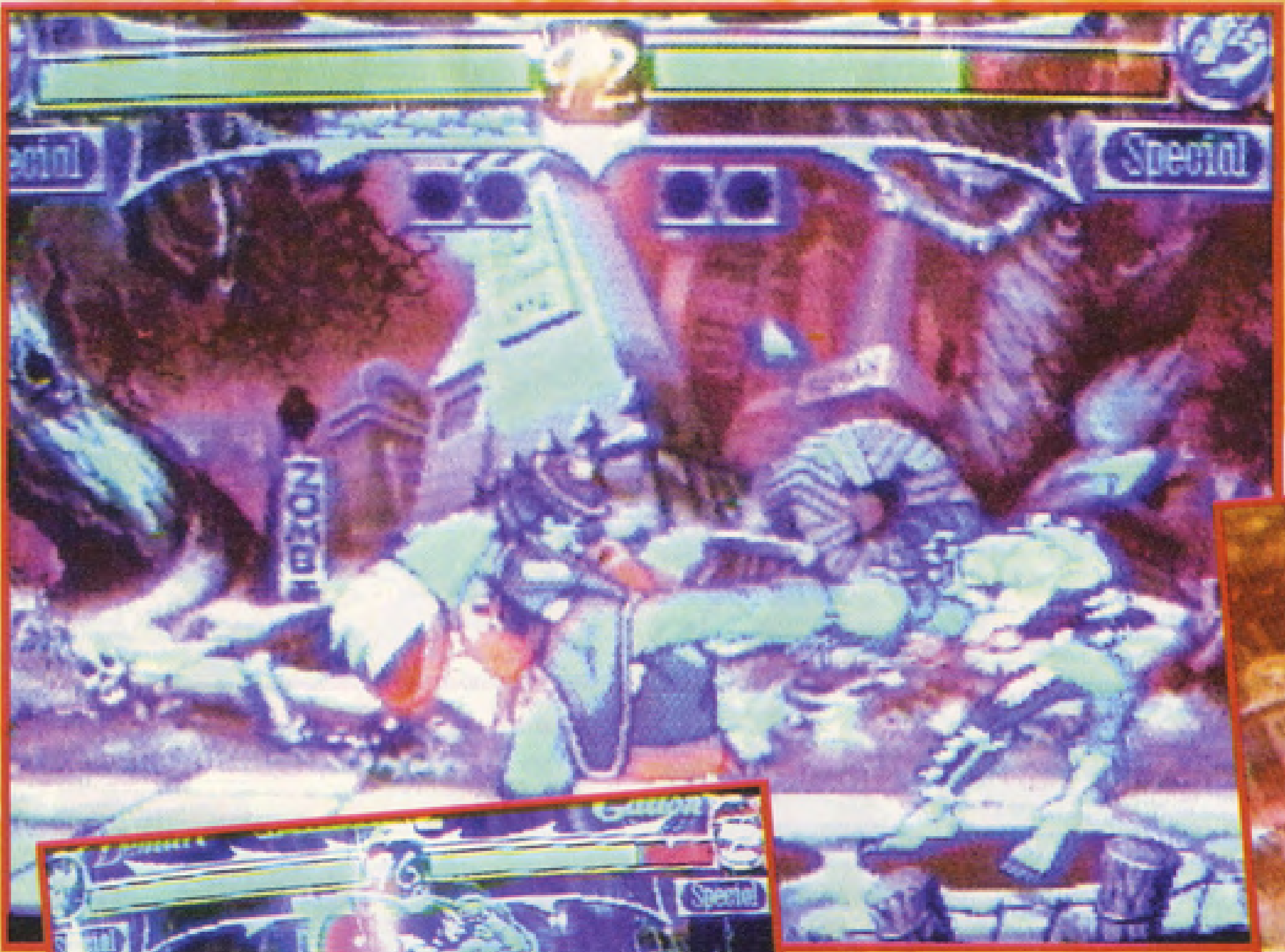
















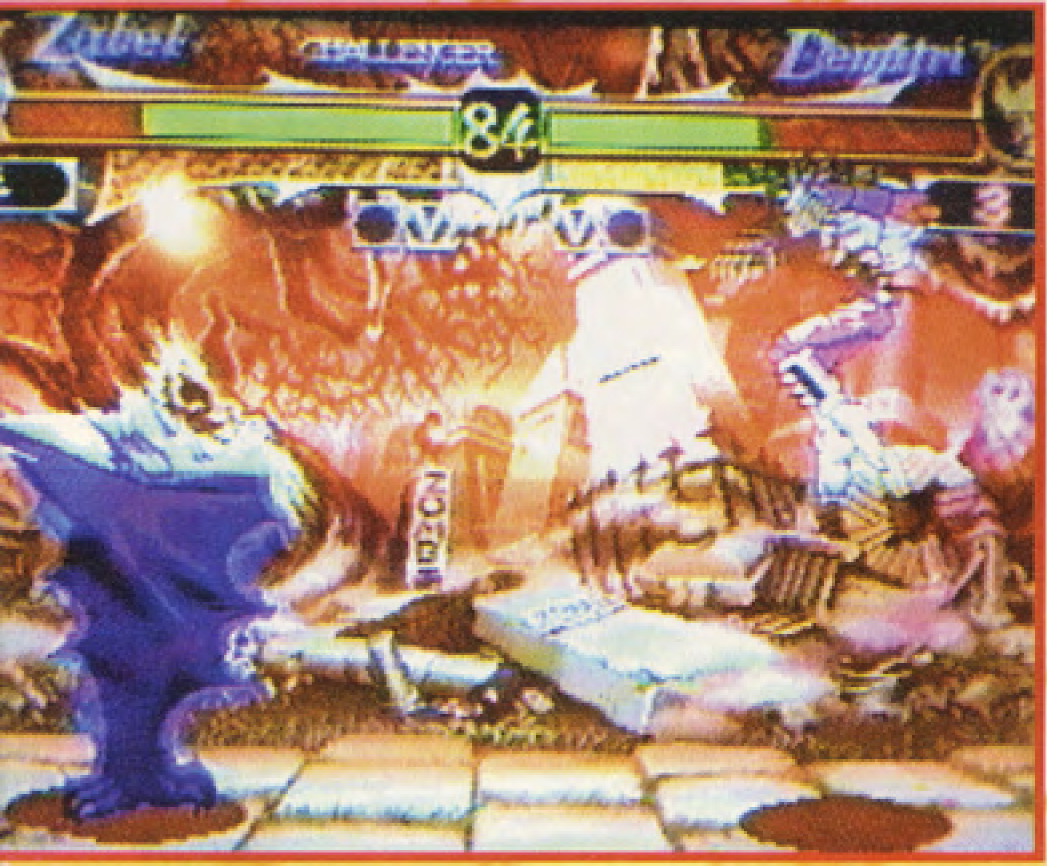


VAMPIRE HUNTER

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	MARZO










Numero 3 - Anno 2 - Febbraio 1996 - L.18.000
INTERNET
Oggi
Directory
LA PRIMA GRANDE GUIDA
AI SITI INTERNET
600
SITI WWW
SELEZIONATI,
VISITATI
E RECENSITI
PER VOI
GOODYEAR
#1 in TIRES
IN EDICOLA
L'ESPRIT
DE COMPETITION
General Information
Tire Library
Fitment Guide
Dealer Locator
Customer Feedback
AFFARI E COMMERCIO
ARTE E LETTERATURA
ECONOMIA E LEGGI
NEWS ED EVENTI
SCIENZA E SALUTE
AMBIENTE E NATURA
COMPUTER
SCUOLA ED EDUCAZIONE
GIRARE IL MONDO
SOCIETÀ E CULTURA





Dopo simulazioni sportive, platform, sparatutto e giochi di guida, sull'immenso pianeta Saturno della galassia Sega arrivano anche i flipper. Pompati con grafica strepitosa e sonoro da CD, le vecchie tavole meccaniche hanno assunto ora una nuova dimensione d'esistenza, una nuova vita, quasi una consistenza diversa. D'altro canto il passaggio su questa macchina meravigliosa non poteva che essere benefico e rigenerante, come possono testimoniare decine e decine di altri titoli. Infatti, fermo restando il punto di vista dal quale si vede il flipper (simile a quello reale), è possibile giocare sia in 2D, sia in uno spettacolarissimo 3D. La grafica è il vero punto di forza del gioco, l'unico aspetto che lo differenzia dalle altre simulazioni, ma a quanto pare era solo in questa direzione che si potevano migliorare. Il risultato ottenuto è impressionante, perché come realismo si rasenta la perfezione, mentre come effetti grafici e sonori sono stati raggiunti limiti difficilmente valicabili. Per gustare una tale bellezza, i programmatori hanno pensato bene di sviluppare un sistema di controllo molto semplice e intuitivo, che a dire la verità non poteva essere altrimenti in un gioco del genere, ma nonostante ciò si può sostenere un passo avanti nell'evoluzione della risposta dei flipper (le racchette). Certo, si tratta semplicemente di colpire la palla e dare qualche scossone alla tavola nelle situazioni critiche, eppure con una grafica del genere tutto assume un rilievo diverso e particolare. A questa sensazione contribuiscono anche struttura e cornicette varie: la prima, essenzialmente costituita da quattro tavole inscenanti temi diversi, rende il gioco vario e appassionante; la seconda, essenzialmente lucine, rumorini e scivoli vari, fornisce una vivacità di colori e di suoni molto appagante. Dei temi delle quattro tavole potete leggere nei box, mentre per il momento bisogna nominare la presenza di bonus a non finire, missioni, sottogiochi e i mitici jackpot. Insomma, all'appello non manca proprio nulla, quindi dovreste essere stati convinti della bontà del gioco. Se volete, potete farcela...

THE VIKINGS



Il primo dei "veri flipper" si richiama agli ancestrali vichinghi. Con un bel elmetto in testa con corna incorporate e tanto, tanto coraggio bisogna scaraventarsi all'interno di una battaglia tra le più violente e massacranti. Tranquilli, quello che dovete fare è solo spedire la pallina un po' di qui e un po' di là. Come ambientazione e realizzazione, bisogna ammetterlo, è davvero ben pensata.

LAW AND JUSTICE



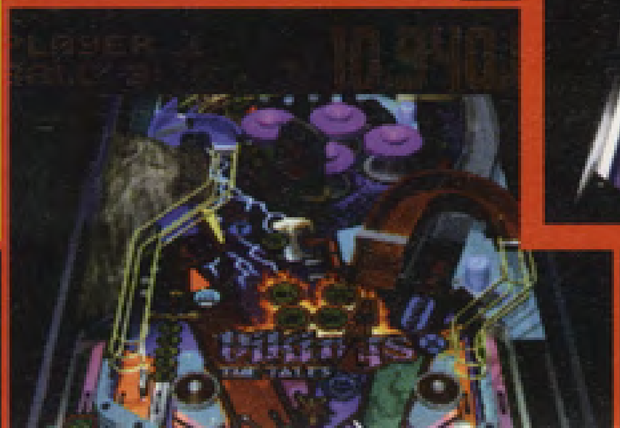
Pieno di energia e azione, questo flipper è sicuramente il più veloce e frenetico. Richiede al giocatore grandi abilità, sia nel colpire rapidamente la pallina, sia nel riuscire a catturare, nelle vesti di un agente, quattro sbandati in fuga. Ovviamente, a scopo raggiunto si ha l'accesso ad un indescrivibile e succosissimo jackpot. Curioso il modo per ricreare gli inseguimenti in macchina con le rampe.

BABE-WATCH



Pupe, sole e mare, che altro desiderare? Questa tavola è molto sobria, utilissima per rilassare i nervi dopo aver provato la Law And Justice. Gli obiettivi sono svariati: si può giocare alla roulette, ad altri svaghi simili e perfino spogliare le ragazze... forse. Con un juke-box si possono cambiare le canzoni proprio come si fa ogni estate al mare nello stabilimento balneare preferito (volgarmente detto Bagno).









Senti come pompa il flippero...



Forza, dategli una bella "rusata"...

PINBALL









Questo sì è un "vero flipper"!

EXTREME SPORT



Bungee-jumping, arrampicate, surf, bocce e scala quaranta sono tutte le terribili prove che vi aspettano in questo flipper estremo. La fatica è tanta, ma in compenso le soddisfazioni di superare prove terribili sono proporzionate. Forse a furia di pigiare sul joypad vi verranno i calli alle dita, ma sono meglio questi delle ferite che ci si procura a praticare realmente sport del genere.



COMMENTO

Davvero non male. E' proprio vero che la grafica fa miracoli, tanto che anche i bellissimi flipper della Digital Illusion escono sconfitti dal confronto con le tavole di True Pinball. I 32-bit del Saturn si vedono tutti all'opera: grafica mai vista, sonoro zampillante, giocabilità sconvolgente e realismo notevole. L'unico neo può riscontrarsi solo in alcuni frangenti delle partite, e si manifesta a livello grafico, ma in fin dei conti non può certo dirsi tanto grave da compromettere la giocabilità, la quale invece conserva tutta la sua immediatezza e semplicità. Il flipper è un gioco per tutti e per tutte le età, quindi mi sento abilitato a non sconsigliarlo a nessuno.

COMMENTO

Indubbiamente è un bel gioco. Ogni cosa è al suo posto e per di più arricchita in grafica. Le missioni rendono il tutto molto coinvolgente, le luci conferiscono un tono realistico e i suoni fanno immergere al meglio nello spirito del gioco. L'effetto 3D può, inizialmente, creare alcuni problemi a livello di rilevamento distanze, ma alla lunga ci si fa l'abitudine. Forse quattro tavole potevano andare bene qualche anno fa, adesso, considerando i prezzi dei giochi, cominciano ad essere un po' poche. Si sarebbe raggiunta la perfezione, in termini di valutazione, se solo si fossero presentate all'appello molti più flipper, ma in fin dei conti per gli appassionati potrebbe stare bene anche così.



CASA PRODUTTRICE
OCEAN

GENERE
FLIPPER

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 90
▲ Semplicemente splendida in tutta la sua magnificenza…
▼ Alcune imperfezioni

SONORO 89
▲ Effetti e musichette ben realizzati
▼ Magari un po' più di varietà…

GIOCABILITÀ 91
▲ Massima semplicità d'uso

LONGEVITÀ 80
▲ Quattro tavole…
▼ …solo quattro tavole!

GLOBALE 83
Un bel flipper, ma sicuramente ne usciranno di migliori

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD



Dopo l'esaltante **Layer Section**, ecco arrivare dalla Taito un nuovo shoot'em up che va ad accrescere la sempre più ampia collezione di sparatutto per Saturn. Questa volta la scelta dello stile di gioco è caduta sullo scorrimento orizzontale e ha portato alla nascita di un nuovo episodio di una saga che tanto ha avuto successo sulle altre macchine presenti sul mercato. L'epopea di **Darius** continua sul 32-bit Sega con la conversione di **Darius Gaiden**, uscito originariamente nel 1994 e ora riproposto con grafica e sonoro adattati alle notevoli potenzialità delle console della nuova generazione.

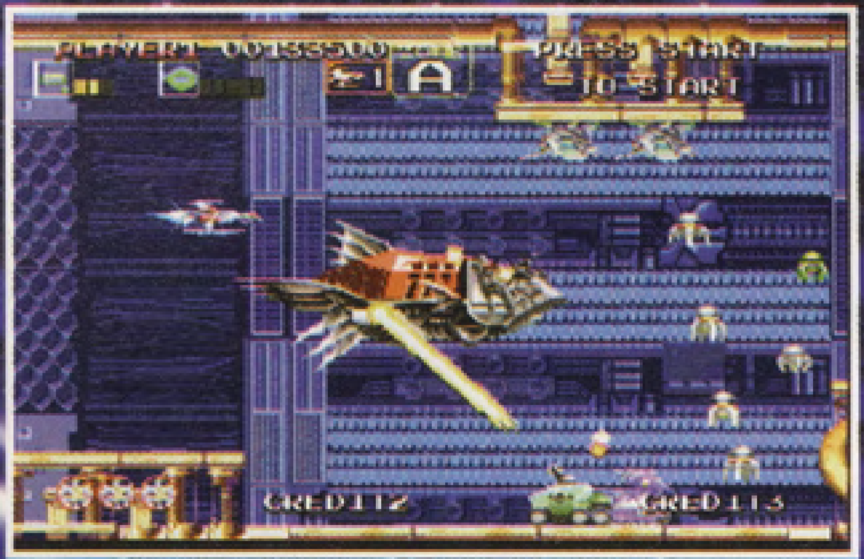
Il gioco vi vede nelle vesti di un coraggioso pilota della flotta spaziale del pianeta Darius, costretto dalle circostanze ad affrontare da solo l'intera armata demoniaca che vuole impedire la colonizzazione di Vadis da parte del vostro popolo. Utilizzando i nuovi caccia spaziali silver-hawk dovrete ritornare sul vostro pianeta natale Darius attraversando sette livelli di gioco selezionabili tra le ventotto zone a disposizione. Potrete percorrere quindi strade diverse per raggiungere il vostro obiettivo al termine del quale vi aspetta la zona finale dove dimora la causa di tutti i vostri guai. Nel gioco sono presenti tutti gli elementi classici degli sparatutto, dagli armamenti potenziabili ai boss di mezzo e fine livello caratterizzati da dimensioni veramente notevoli. Poca fantasia, quindi, da parte della Taito che comunque si è sforzata di offrire un prodotto degno della saga da cui prende il nome.

DARIUS GAIDEN

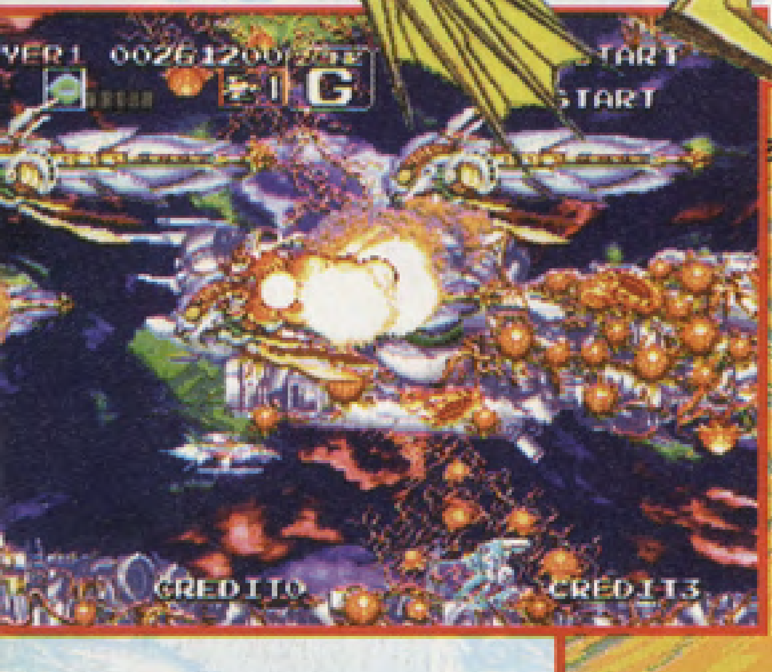




MIDDLE BOSS CAPTURE SYSTEM



Come capita in quasi tutti i giochi di questo tipo, in quanto unico caccia rimasto della vostra squadra, sarete costretti a subire da soli (o in due in caso di doppio), la schiacciante superiorità numerica e tecnologica delle armate nemiche. Vi è però un momento in cui potrete avvantaggiarvi delle notevoli dimensioni e del devastante potere offensivo di alcune mostri avversari sostituendovi al loro sistema direzionale. Caratteristica principale dei boss di metà livello è infatti la posizione molto vulnerabile della sfera di controllo che normalmente è posizionata sopra la loro testa. Vi basterà quindi colpirla con alcune raffiche per ottenerne il completo distaccamento che sarà seguito da un rapido interfacciamento del sistema di controllo della vostra nave con quello del mostro nemico. Potrete quindi utilizzarlo come un enorme drone che vi seguirà per tutta la durata del livello proteggendovi con la sua enorme mole e difendendovi con il proprio poderoso armamento.







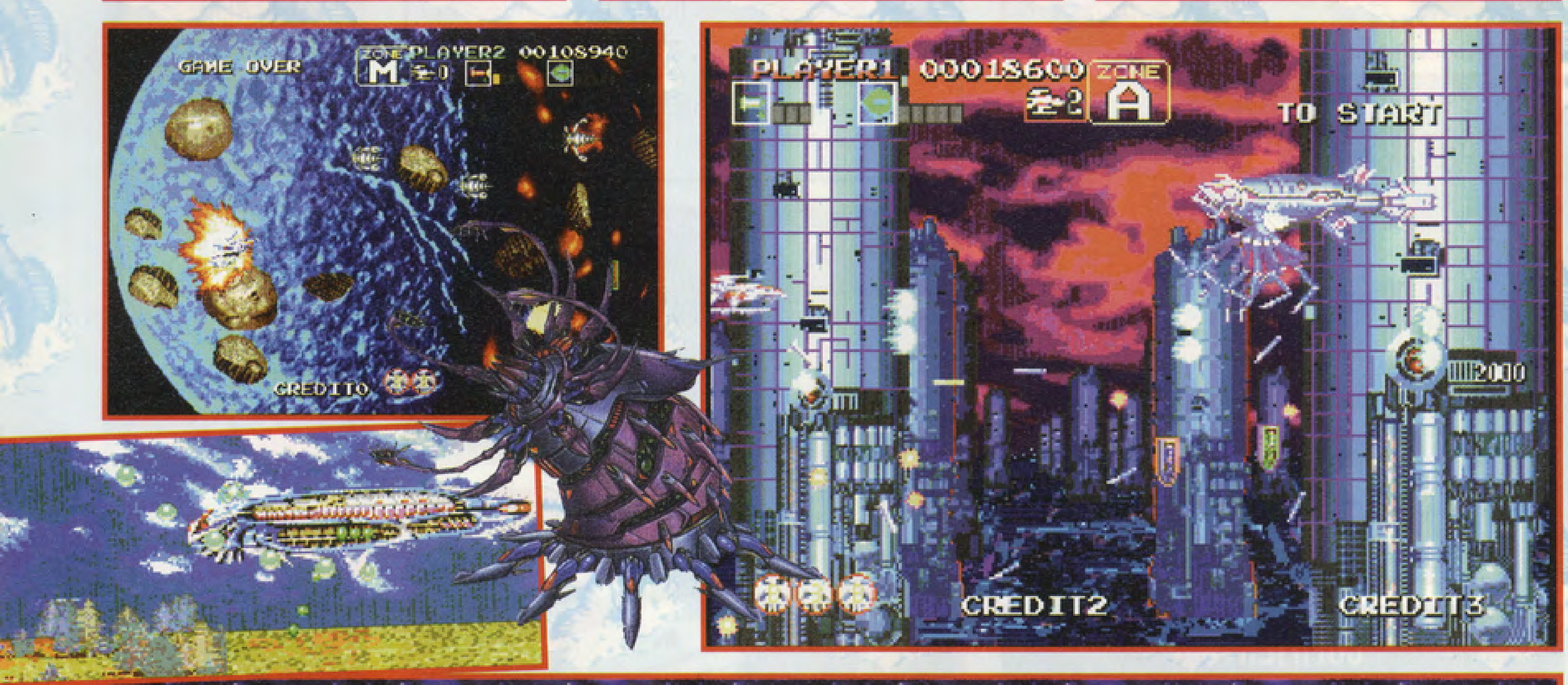
E' un vero peccato che non sia possibile ascoltare le incredibili musiche del gioco, senz'altro tra le migliori realizzate per uno sparatutto



Ogni combattente ha a disposizione tre crediti, ma se giocate in singolo potrete utilizzare anche quelli del secondo giocatore



I rallentamenti che si riscontrano in alcuni momenti del gioco sono estremamente fastidiosi



SILVER-HAWK, AEREO DA CACCIA O DA PESCA?

Fortunatamente, anche se i mostri nemici hanno un design di chiara ispirazione ittica, il vostro armamento non consiste in lenze, ami e canne da pesca. Al contrario siete equipaggiati con una serie di avanzati sistemi offensivi e difensivi potenziabili che si suddividono principalmente in tre categorie:



Missili - Fino al nono livello di sviluppo aumenterete solo il numero di testate sganciabili contemporaneamente e il numero di bocche di lancio. Otterrete il cambiamento più sostanziale a partire dal dodicesimo stadio dove i missili acquisteranno la capacità di dirigersi automaticamente contro il nemico.

Armamento Frontale - Consiste in una serie di armi a raggi che aumenteranno di numero e dimensioni a seconda del livello di potenziamento raggiunto. Inizialmente potrete sparare solo piccole sfere di energia che, in seguito, assumeranno la forma di raggi laser ed infine onde energetiche. All'ultimo stadio evolutivo verrete affiancati da droni che ingaggeranno automaticamente i vari nemici presenti sullo schermo.

Barriere energetiche - Ve ne sono di tre tipi caratterizzate rispettivamente dai colori verde, grigio ed aracio. La prima vi permette di assorbire fino a tre colpi, la seconda quattro e l'ultima cinque.

Vi sono, inoltre, vari item a disposizione che vi permettono di incrementare la potenza delle vostre armi oltre che fornirvi numerosi vantaggi che renderanno più piacevole il vostro viaggio verso il quartier generale nemico. Quando colpirete alcune astronavi colorate oppure ogni qualvolta rientrerete dopo aver perso un credito potrete recuperare le icone seguenti:

Icona rossa - Incrementa di uno il numero di colpi lanciabili contemporaneamente. Quando ne avrete collezionate tre potrete cambiare il tipo di arma.

Icona verde - Aumenta il volume di fuoco dei missili e dopo tre livelli anche quello delle bocche di lancio. All'ultimo livello di potenziamento godrete di testate autocercanti.

Icona blu - Permette di modificare il tipo di barriera della vostra astronave. Sono necessari ben cinque Item per incrementare il livello di protezione.

Icona viola - Aggiunge una Black Hole Bomber al vostro inventario inizialmente composto da tre ordigni. Questo dispositivo, che è in pratica la smart bomb del gioco, agisce in due fasi diverse. Nella prima il buco nero provocato attira a sé tutti in nemici presenti sullo schermo che vengono poi dilaniati da una enorme onda distruttiva. Quando quest'arma è in funzione sarete protetti da ogni tipo di danno ad eccezione delle collisioni contro il fondale.



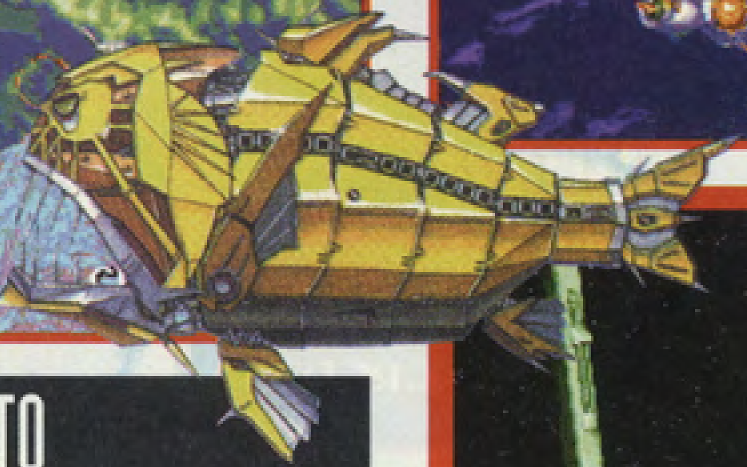
Icona d'argento - Bonus che aggiunge un valore variabile da 50 a 50.000 al vostro punteggio.

Icona d'oro - Seconda smart bomb del gioco, non appena viene toccata dalla vostra astronave distruggerà tutti i nemici presenti nello schermo.

1UP - Item sfortunatamente piuttosto raro che incrementa di uno il numero delle vite a vostra disposizione.







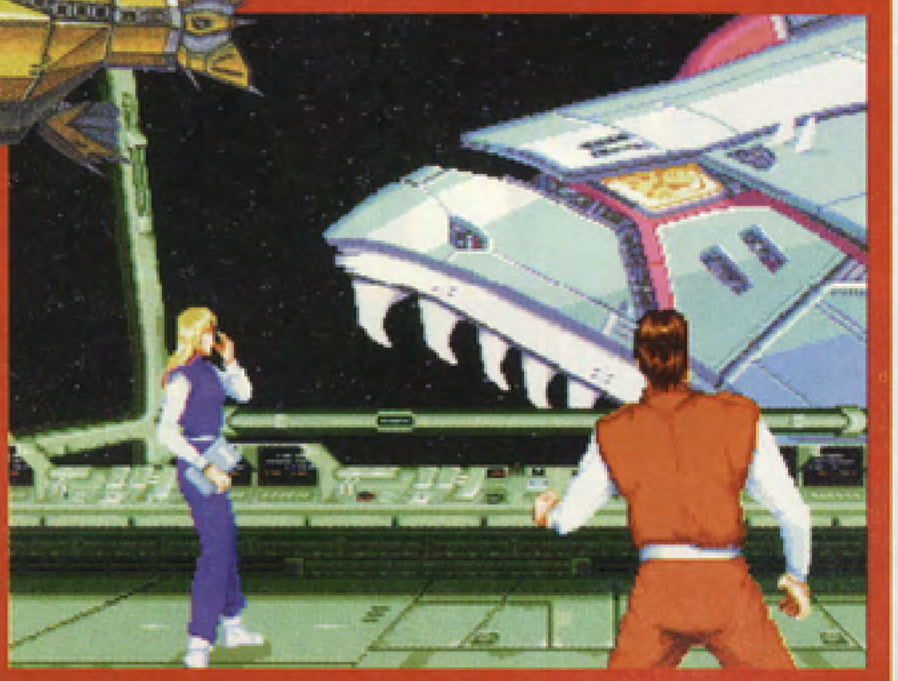
COMMENTO



Ho sempre amato la saga di **Darius**, soprattutto a causa dell'estrema originalità del design utilizzato per i vari mostri presenti nel gioco e devo dire che questo titolo non sfigura certo tra i vari titoli della serie a cui appartiene. L'azione è sempre frenetica e la longevità è senz'altro aiutata dalla difficoltà ben calibrata e dalla presenza di ben 28 zone diverse a disposizione. L'unico difetto che mi ha veramente infastidito è la presenza di alcuni rallentamenti che si verificano durante i combattimenti contro i boss finali. Nelle altre fasi, però, il gioco scorre fluido e veloce, anche quando si utilizzano i middle boss come armi teleguidate. In sostanza uno sparatutto molto divertente che non mancherà di appassionare i numerosi fan di questa saga.

Puck





Non capisco perché con tutto lo spazio a disposizione in un CD non sia stata inserita una presentazione in full motion



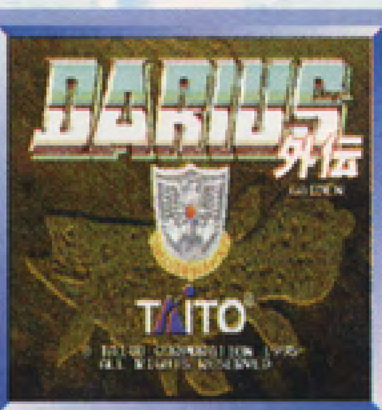
Con tutti questi pesci presenti nel gioco Darius sarà un duro concorrente per Seabass Fishing, la nuova simulazione di pesca d'altura della Victor prevista per marzo

COMMENTO



Sarà perché preferisco nettamente gli sparatutto a scrolling verticale, ma **Darius Gaiden** non mi ha convinto pienamente. D'accordo, vi sono parecchi effetti speciali e sono presenti tutti i classici elementi che hanno caratterizzato i migliori titoli di questo tipo, ma l'assoluta mancanza di originalità non mi permette di godere delle stesse sensazioni che mi offriva il precedente shoot'em up della Taito, **Layer Section**. La qualità grafica, poi, non è sempre ad altissimi livelli in quanto alcuni fondali sono veramente scarni e inoltre vi sono alcuni boss animati in modo non troppo soddisfacente. L'unico elemento che mi ha veramente impressionato è la notevole qualità dei brani originali che accompagnano il gioco: anche se forse non molto adatti a uno sparatutto, sono tutti molto coinvolgenti e spaziano dalla musica classica a quella orientaleggiante. Se amate questo tipo di gioco **Darius** vi appassionerà senz'altro, ma se cercate qualcosa di nuovo da inserire nella vostra collezione penso proprio che dovrete cercare altrove.

Diego



CASA PRODUTTRICE
TAITO

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 88

▲ Molto belli i numerosi effetti speciali. Boss finali dotati di dimensioni veramente ragguardevoli
▼ Presenti alcuni fastidiosi rallentamenti

SONORO 90

▲ Musiche veramente eccezionali
▼ Peccato manchi il parlato campionato

GIOCABILITÀ 88

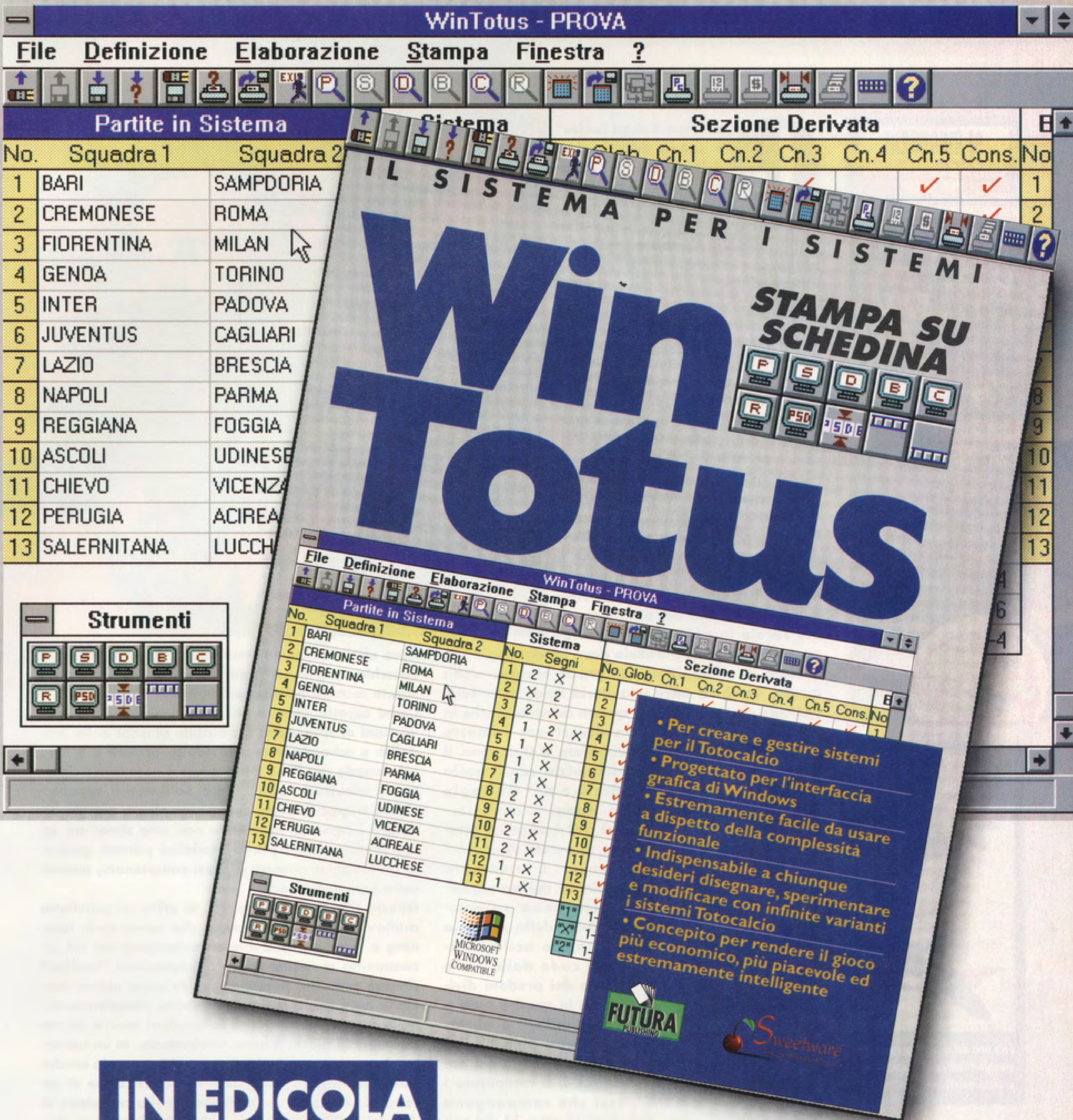
▲ Azione frenetica e possibilità di gioco in coppia
▼ All'inizio però potrà sembrare un po' difficile

LONGEVITÀ 88

▲ Ventotto livelli sono parecchi, soprattutto con sei soli crediti a disposizione
▼ Alcune zone di gioco sono un po' corte

GLOBALE 89

Uno sparatutto ben realizzato: peccato sappia un po' di stantio...



IN EDICOLA

SOLO LIRE 24.900

rivista + floppy disk

WinTotus è lo strumento perfetto per ogni tipo di sistema **Totocalcio**, sia che il vostro sistema conti solo poche colonne, sia che ogni settimana investiate per esso una somma considerevole. Con WinTotus lo studio e la realizzazione di sistemi diventano un'operazione semplice e piacevole, grazie anche ad una progettazione condotta nel massimo rispetto della facilità d'uso e intesa allo sfruttamento completo dell'interfaccia grafica di Windows.



SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD





La "Time Bokan Series" è senza dubbio una delle saghe più conosciute e prolifiche dell'anime fandom nipponico. La sua caratteristica principale è la costante presenza, anche se con nomi e tratti somatici differenti, dello stesso trio di incapaci cattivoni composto da una procace ragazza, un tipo alto e intelligente e infine un uomo basso e stupido. Questo elemento è anche presente nella nuova conversione della Atlus, chiaramente ispirata alla mitica serie alla quale appartenevano classici come **Yattaman** e **I Predatori del tempo**. Uscito nelle sale giochi circa una anno fa grazie alla Psiko Amusement Works, **Gunbird** è un classico shoot'em up a scrolling orizzontale molto simile a **Raiden**, ma con un'ambientazione e una caratterizzazione dei personaggi decisamente migliore. Ambientato alla fine del diciannovesimo secolo in un'Europa appartenente a un mondo parallelo dove la tecnologia si è evoluta in modo differente grazie alla uso della magia, **Gunbird** offre una storia tipica delle serie animate nipponiche e per questo adattata anche in un divertente fumetto pubblicato in Giappone. Il gioco inizia con il goffo tentativo del malvagio trio Trump di impossessarsi dell'Atorar, un artefatto incantato di enorme potenza. L'intervento combinato dei protagonisti, però, riesce a sventare il furto dello specchio magico che accidentalmente cade dalla nave volante dei predoni dividendosi in quattro parti e disperdendosi in altrettante zone diverse del pianeta. Lo scopo dei nostri eroi è di recuperare i pezzi che compongono l'Atorar difendendolo dai continui attacchi del trio Trump e da una strana entità maligna che è apparsa dopo la rottura dello specchio.



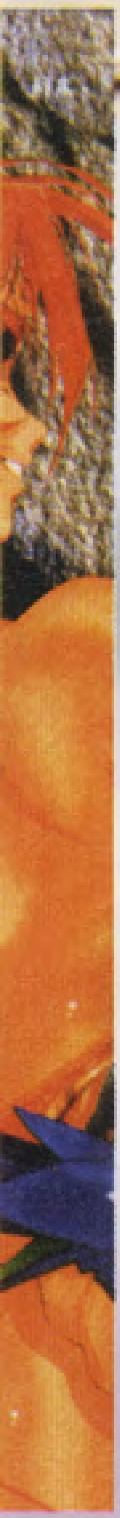
Ecco uno dei disegni presenti nel CD: Yuan-Nang è senz'altro una delle maggiori fonti d'ispirazione per le illustrazioni disegnate dagli autori professionisti



Il gioco si compone di sei livelli, quattro dei quali sono necessari per ritrovare l'artefatto magico che rivelerà la posizione del nemico finale che raggiungerete tramite gli ultimi due. Eliminato l'ultimo boss vi potrete godere soltanto una parte della scena finale in quanto per poterla vedere tutta è necessario terminare il gioco una seconda volta, ma ad un livello molto più alto. I vari livelli vi vengono presentati sempre in modo diverso, un po' come avveniva in **Raiden**, e il loro numero è superiore alle zone in cui sono caduti i frammenti dello specchio, quindi per poter vedere tutte le locazioni sarete costretti a finirlo più volte.

Come accade sempre più spesso nelle ultime conversioni di sparatutto è possibile giocare nella modalità a schermo verticale ridotto oppure a quella orizzontale per l'uso della quale è necessario ribaltare il televisore su di un lato. Se il vostro apparecchio è troppo grande per essere girato potrete invertire i comandi ottenendo così uno shoot'em up orizzontale. Nella prima modalità potrete godere di un maggior numero di frasi campionate, assenti nella versione arcade.

Questo titolo, oltre al gioco, vi offre un pacchetto audiovisivo di tutto rispetto che comprende opening e ending in full-motion accompagnate da un commento musicale cantato e istruzioni "on-line" diverse per ogni personaggio. In quest'ultima funzione ogni protagonista vi mostra, commentandole, le proprie potenzialità fornendovi inoltre alcune strategie di gioco; il tutto, ovviamente, in un corretto giapponese moderno. Il successo avuto in madre patria ha inoltre permesso la realizzazione di un concorso a premi che consisteva nella creazione di disegni ispirati ai personaggi di **Gunbird**. I risultati, assieme ad alcune opere realizzate da autori professionisti, si possono ammirare all'interno di un menu che permette l'accesso alle varie illustrazioni (circa cinquecento!) presenti nel CD (alcune addirittura presentate in 640 per 480)! Vi è inoltre una funzione grazie alla quale potrete conoscere i vincitori del concorso che verranno presentati dai vari personaggi tra rulli di tamburi ed entusiastici applausi. Indubbiamente è stata posta una notevole attenzione al dettaglio volta ad offrire un prodotto completo che soddisfi i fan del coin-op, ma sarà il gioco degno di tale abbondanza?



E' L' ORA DELLA PUNIZIONE!

Tutti i personaggi del gioco sono dotati di una notevole profondità oltre che da uno splendido design, merito del notevole lavoro realizzato dagli illustratori del gioco. Soltanto i "buoni" sono controllabili, mentre il trio Trunp avrà il compito di impedire che la vostre ricerca abbia esito positivo.

MARION



Maghetta di tredici anni e principale protagonista del gioco oltre che presentatrice del concorso a premi indetto dalla Atlus. Il suo potenziale offensivo comincia a divenire temibile al terzo livello di potenziamento quando all'attacco magico frontale si affiancano delle stelle esplosive che si dirigono automaticamente verso il bersaglio. Tenendo premuto il tasto di A potrete lanciare l'attacco speciale, mentre con il tasto B attiverete la potentissima smart bomb che riempie lo schermo di micidiali falci energetiche.

YUAN-NANG



Questa conturbante combattente è praticamente la versione femminile di Son Goku, famoso protagonista del celebre racconto cinese Sayuki, fonte d'ispirazione di una notevole quantità di anime e fumetti. E' dotata di una smart bomb molto versatile oltre che di un attacco speciale che, oltre ad essere discretamente potente, vi permette di bloccare i colpi nemici.

ASH

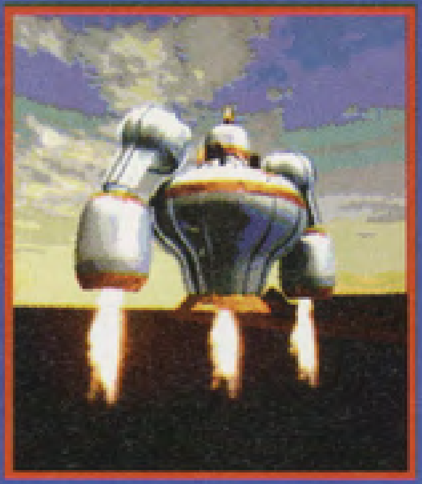


Questo avventuriero tedesco è il personaggio meno utile del gioco: i suoi attacchi frontali non offrono una grande copertura mentre la smart bomb è troppo lenta per essere di qualche aiuto.

TETSU



Il suo nome in giapponese significa "ferro", elemento che deve assumere in grande quantità visto che il suo veicolo si muove solo grazie alla forza dei muscoli! Il suo armamento principale è composto da razzi che dopo pochi power-up aumenteranno notevolmente di dimensione donandovi un volume di fuoco notevole. Sfortunatamente, però, il suo attacco speciale e la smart bomb non offrono una grande protezione dai colpi nemici.



VALNUS

Unico robot presente nel gruppo, Valnus è stato costruito in Russia circa sei mesi prima che le vicende narrate nel gioco abbiano inizio. Il suo attacco speciale consiste in due micidiali pugni a razzo, mentre la smart bomb è effettuata mediante un irraggiamento totale di tutto lo schermo tramite i vari cannoni laser distribuiti in tutto il proprio corpo.



IL TRIO TRUNP

Composto dalla bella inglese Ruge, dal forzuto francese Cload e dal geniale tedesco Ace, questo strampalato gruppetto di predoni è chiaramente ispirato al trio sempre presente in Time Bokan. A riprova di ciò sono stati utilizzati gli stessi doppiatori che anni fa diedero le voci a tutti i cattivoni della mitica serie delle macchine del tempo. Vi infastidiranno con i loro assurdi meccanismi per tutta la durata del gioco precedendo le loro apparizioni da brevi scenette parlate.









COMMENTO



Amavo il coin-op alla follia quindi non so quanto il mio giudizio su **Gunbird** possa essere obiettivo. La conversione, comunque, mi sembra ben realizzata in quanto priva di rallentamenti e differente dalla versione arcade solo nel numero di colori leggermente inferiore. Le sensazioni che ho provato nel giocarlo sono le stesse che provavo in sala giochi, aumentate per di più dalla presenza di una notevole quantità di parlato e dalla splendida collezione di disegni. Peccato che il gioco sia così semplice: basta un pomeriggio per finirlo, anche se sull'altro piatto della bilancia devo segnalare che i livelli finali sono alquanto frustranti (dovrete infatti terminarli con un solo credito e vi assicuro che non è cosa facile). Non dico che questo titolo sia un fallimento, solo che mi sento di consigliarlo solo a chi, come me, è un fan del coin-op, in quanto gli altri potrebbero trovarlo carente in originalità e longevità.

Diego

COMMENTO



Sinceramente non ho trovato questo sparatutto così semplice, in quanto finirlo due volte per poter vedere la scena finale al completo è un'operazione abbastanza complessa. Inoltre l'unico concorrente diretto su cui rivolgere la propria attenzione in cerca di un buono sparatutto (**Darius** a parte) è **Layer Section**, che è altrettanto divertente da giocare, ma che non contiene l'enormità di immagini e sonoro presenti in questo gioco. La premiazione del concorso a premi e le istruzioni on-line sono poi divertentissime soprattutto grazie all'enorme numero di espressioni diverse che posseggono i protagonisti del gioco.Se cercate una conversione fedele, divertente e completa affidatevi quindi senza timore a **Gunbird**: ne rimarrete senza dubbio soddisfatti.

Simon

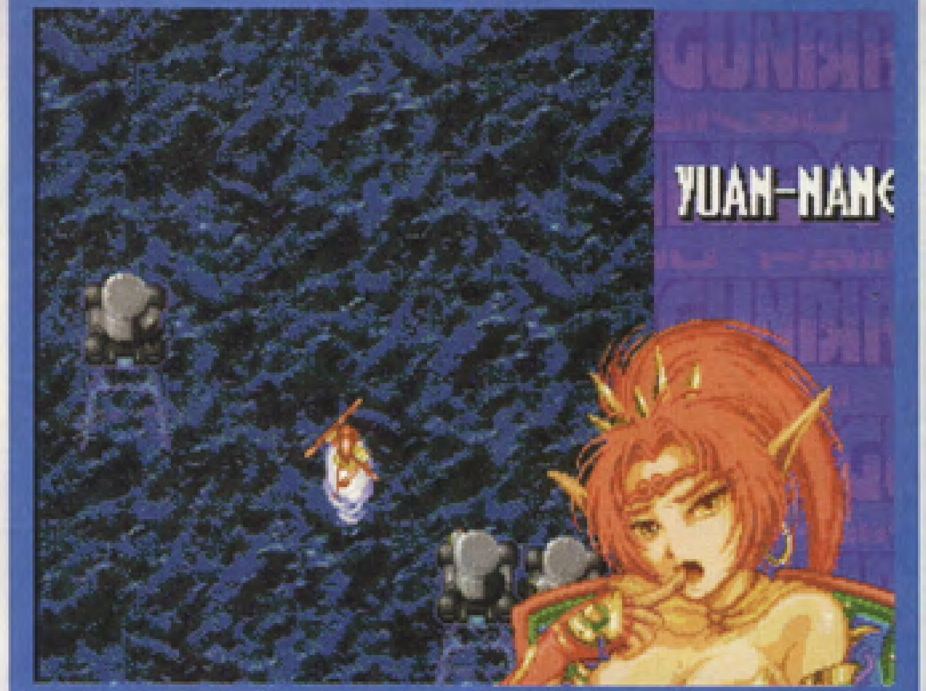


Marion ha appena lanciato il suo Fire Rabbit: il suo amico Bombom però non sembra essere molto a proprio agio nelle vesti di proiettile

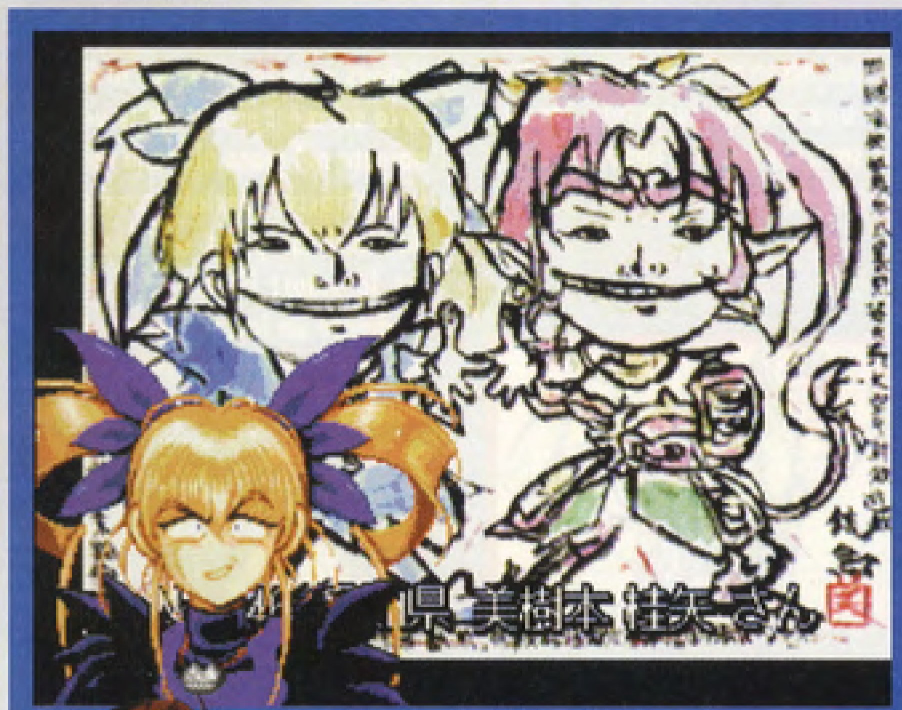




CASA PRODUTTRICE
ATLUS
GENERE
SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-2



Le istruzioni on-line vi permettono di venire a conoscenza delle potenzialità dei protagonisti del gioco



Ecco uno dei vincitori del concorso, Marion però non sembra molto convinta della qualità del disegno









Ecco il trio Trump in azione. Anche se l'uso dei doppiatori è senz'altro una scelta degna di lode, non trovo che si adattino molto ai volti dei protagonisti, soprattutto quelli maschili







GRAFICA 89

▲ Sprite discretamente animati e privi di rallentamenti. Grandiosi i disegni presenti nel CD
▼ La versione arcade era leggermente più colorata

SONORO 92

▲ Tonnellate di parlato campionato: tutti i doppiatori sono abili professionisti. Buoni gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 85

▲ Fenetica e divertente l'azione di gioco
▼ Un po' frustranti gli ultimi livelli

LONGEVITÀ 80

▲ Per godersi la scena finale è necessario terminarlo più volte
▼ I crediti infiniti lo rendono troppo facile: il tempo in cui lo finirete dipende tutto dalla vostra forza di volontà

GLOBALE 87

Una conversione molto fedele, forse fin troppo. Qualche livello in più e la presenza di effetti speciali lo avrebbero reso un ottimo sparatutto

Futura Publishing Il Futuro Nell'Editoria Oggi Presenta:



- **PC Pratico**
  La rivista di PC per tutti che vi accompagna con competenza e semplicità nel mondo del computer

- **CD-ROM Oggi**
  La rivista dedicata al mondo della multimedialità con le recensioni di tutti i nuovi prodotti su CD-ROM.
  Con 2 CD-ROM allegati

- **PC Play Magazine**
  Tutti i videogiochi per PC, le ultimissime demo e i consigli di gioco

- **Internet Oggi Magazine**
  La rivista della comunicazione globale per comprendere il fenomeno Internet e viverlo in prima persona

- **Internet Oggi Directory**
  Oltre 600 "siti" Internet scelti, recensiti e giudicati per voi. Il CD-ROM allegato permette una "navigazione locale" evitando onerosi costi di collegamento

- **Mega Console**
  Tutti i videogiochi per Megadrive - Mega CD - Game Gear - Saturn - Mega 32X - Coin-op, recensioni, trucchi e segreti

- **Super Console**
  Tutti videogiochi per SuperNes - Playstation - VirtualBoy - GameBoy - Ultra 64 - 3DO, recensioni, trucchi e segreti

- **Futura Music**
  Strumenti musicali e nuove tecnologie per chi fa musica con un'ora di musica su CD: test audio degli strumenti e i demo dei lettori

- **Guida ai Telefoni Cellulari**
  Caratteristiche e prezzi di tutti i modelli disponibili

FUTURA PUBLISHING

FUTURA PUBLISHING s.r.l. - via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI) - Tel. 02 - 665281 - Fax 66528222

FIFA SOCCER



Il gol è sempre un bel momento... la gioia che ne consegue è ancora meglio!

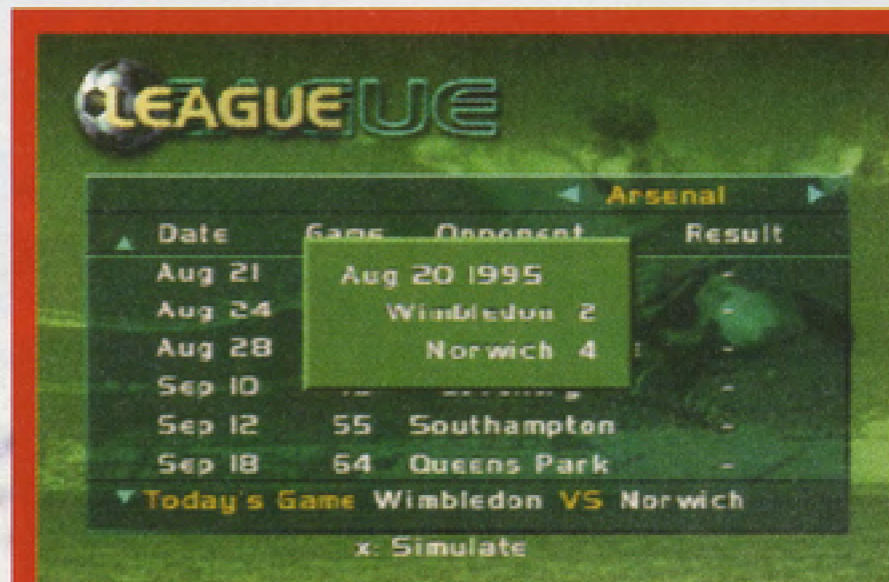
Ognuno ha le proprie passioni. C'è chi va a pescare, chi a giocare a tennis, chi costruisce modellini e chi porta il cane a sfilare in grotteschi concorsi di bellezza. Appena possibile, ci dedichiamo a questi passatempi con tutti noi stessi, anima e corpo, sperando di ottenere, prima o poi, un po' di gratificazioni. Tutti abbiamo dei passatempi... Anche i programmatori dell'Electronic Arts ne hanno, solo che da alcuni anni è sempre lo stesso per tutti loro: aggiornare **FIFA Soccer**. Non contenti di avergli cambiato nome, formato e opzioni, ora hanno modificato perfino la visuale. Dall'effetto isometrico in 3D si è passati a un rivoluzionario e sofisticatissimo sistema di inquadrature dinamiche. La palla non è più la sola a far muovere le telecamere, perché ora a riguardo influiscono anche posizione degli omini e tipo di azione. Date un'occhiata alle immagini e vi renderete conto che non ce n'è una uguale all'altra. Sì, perché le telecamere che inquadrano la partita sono tante, e tutte si spostano velocemente, ruotando e zoomando senza mai indugiare. Sul monitor si assiste a uno spettacolo impressionante di colori e dinamicità, dalla cui combinazione fuoriesce un amalgama di realismo e azione mai visti prima. Guardare **FIFA '96** è un po' come spiare in un caleidoscopio, l'effetto è davvero incredibile. Altrettanto stupefacenti sono numero e varietà di interventi, praticamente un pacchetto che comprende tutto il repertorio medio di un calciatore professionista. Non sto qui ad elencarvi cross e scivolate, ma sappiate che per quantità sembra non esserci un eguale attualmente in circolazione. Molto meno bello e spettacolare è invece il controllo dei minicalciatori, per i quali si è voluto mantenere il celebre effetto di corsa graduale già presentato dalla versione originale. Sia chiaro, l'intento è nobilissimo, perché l'obiettivo inseguito con questa trovata è il realismo, ma è la realizzazione a far naufragare tutto, in quanto l'unico risultato ottenuto è una snervante difficoltà di approccio al pallone. In altre parole, entrare in contatto con palla e avversario risulta un'impresa di pazienza e costanza. Ad aggravare tutto questo, in **FIFA '96** ci pensa poi l'instabilità della veduta: la tridimensionalità e i continui spostamenti della telecamera non consentono di abituarsi o di sviluppare un sistema di apprezzamento distanze, tanto che anche dopo decine e decine di partite, la difficoltà d'approccio al pallone rimane circa la stessa. D'accordo, con una dose di buona volontà sono in molti a riuscire a prenderci la mano, ma vi assicuro che una volta risolto il problema se ne presenterà un altro ancora più insormontabile: la ripetitività. E' difficile da spiegare, bisogna provarlo. Nonostante si possa usufruire di una quantità enorme di colpi, la dinamica delle azioni rimane sempre la stessa, anche nei diversi sviluppi d'azione. Non si tratta dei limiti dello sport calcio, ma dell'estrema rigidità del gioco, che con grosse catene invisibili costringe i giocatori ad espletare il loro stile secondo quello di **FIFA**. Quasi come dire "si guarda ma non si tocca o al più si tocca come dico io!!!".







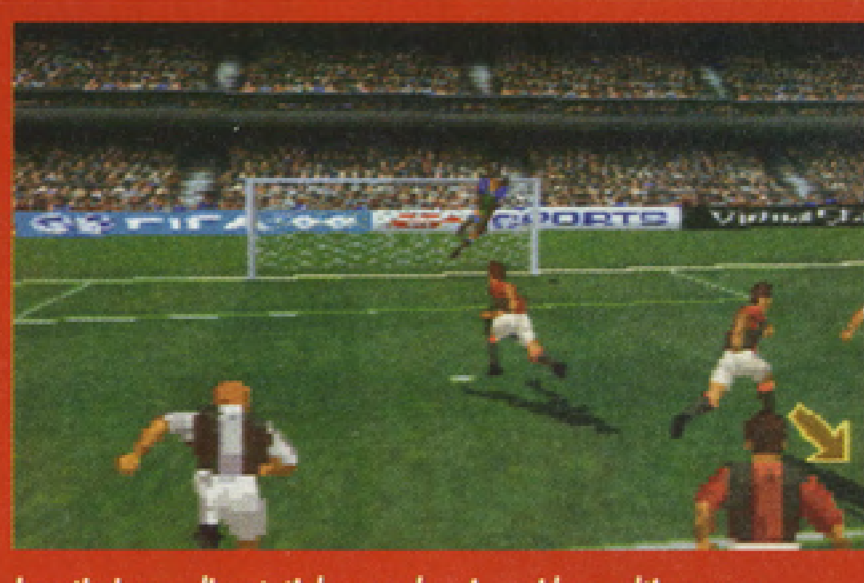
I contrasti a volte procurano infortuni



Le statistiche sono un punto forte del gioco



Alcune inquadrature sono davvero troppo scomode



I portieri sono diventati davvero bravi, ma i loro salti possono sembrare un po' troppo alti per un essere umano!



Le riprese ravvicinate sono spettacolari, ma rendono pixellosi gli sprite e difficile la manovra

DA SERIE C2, A SERIE PIEDE A BANANA...





FIFA '96 non è solo inquadrature spettacolari, cori emozionanti e rovesciate mozzafiato, ma anche tante, tante squadre. Infatti, un campionato, una coppa, un play-off o un'amichevole possono essere giocati sia con una delle tante squadre nazionali presenti, sia con uno dei club appartenenti agli undici campionati rappresentativi del calcio mondiale (serie A compresa). Il dato più impressionante è comunque quello che riguarda il numero di giocatori definiti nelle loro caratteristiche fisiche-tecniche dai classici parametri, che comprende praticamente tutti i componenti delle rose presenti nel gioco. Meno allettante risulta l'aggiornamento dei dati, il quale, a dispetto del titolo del gioco, risale alla stagione '94-'95. Anche qui, se vogliamo, **FIFA** perde punti preziosi nella lotta per il trono delle simulazioni calcistiche, che a questo punto sembra piuttosto lontano dalle ambizioni del gioco.

UNO STADIO VIRTUALE

La grande novità di questa versione è la tecnologia impiegata per creare grafica e sonoro, in modo da ricostruire uno stadio virtuale. Il risultato ottenuto è davvero impressionante: gli omini si muovono fluidamente e realisticamente, le telecamere dinamiche inquadrano sia giocatori, sia stadio, e tutta l'animosità complessiva risulta essere coinvolgente, se non addirittura eccitante. A tale atmosfera contribuisce in maniera pressoché determinante anche il sonoro, comprendente rumori del pallone, sforzi dei giocatori, fischi dell'arbitro e urla dei tifosi. In particolare la voce collettiva che arriva dagli spalti è sensazionale, perché non solo si manifesta attraverso cori di incitamento e fischi di disapprovazione, ma anche con un fragore di intensità variabile in base all'azione sul campo. Ad esempio, se la palla gironzola pericolosamente all'interno di una delle due aree di rigore, il pubblico si accenderà, manifestando tutta la propria agitazione. Ma questo non è tutto, perché va anche aggiunta la possibilità di avvalersi di un commentatore alla Bruno Pizzul.



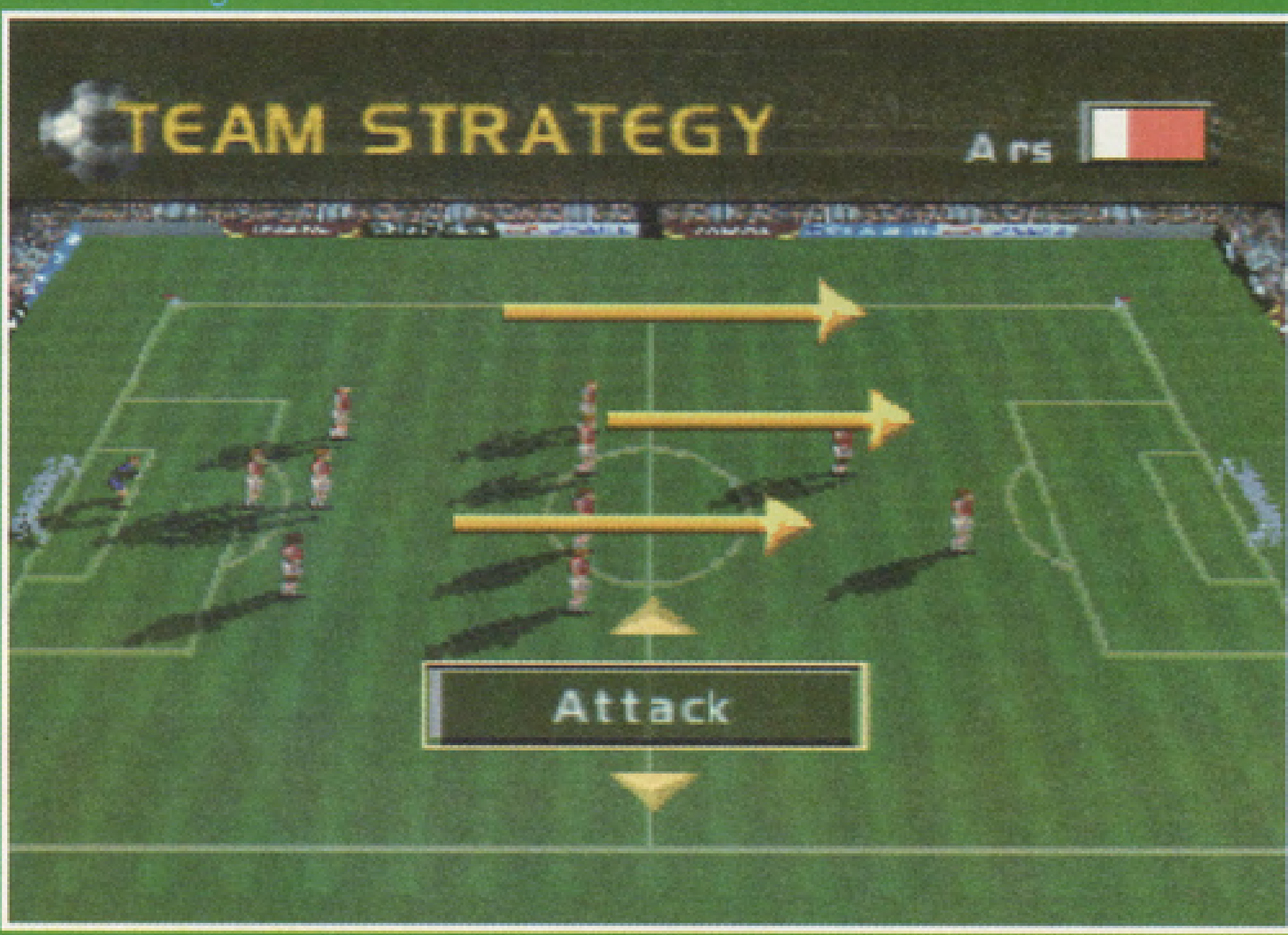


SPOSTATI QUA, TIRALA LA...





Un aspetto che non ha subito evoluzioni sostanziali, oltre a quelle grafiche, è l'impostazione strategica dell'incontro. Come accadeva già per i precedenti **FIFA**, anche qui si può influenzare la partita giocata, inizialmente selezionando l'undici titolare, in base alle caratteristiche dei giocatori; in secondo luogo, scegliendo il modulo di gioco tra i vari 4-4-2 e 5-3-2; infine, disponendo la sovrapposizione dei tre reparti principali (difesa, centrocampo e attacco), al fine di ottenere una squadra corta e filtrante o lunga e sfilacciata. Se poi lo si desidera, è anche possibile definire una propensione generale di gioco tra quelle disponibili. Così, in accordo con tutte le altre decisioni, si può impartire l'ordine di giocare in attacco, per difendere il risultato o in contropiede con lanci lunghi. A dire la verità, quest'ultima scelta incide relativamente sull'assetto generale della squadra, ma ad ogni modo al mal di abbondanza i videogiochi sono immuni, quindi tanto meglio.



PORTIERI COME FELINI



Un grande difetto del primo **FIFA** era quello dell'incredibile impreparazione dei portieri, i quali potevano essere beffati da distanze inverosimili, comunque accessibili solo a Roberto Carlos. Ora anche loro hanno subito un'evoluzione, potendo finalmente vantare scatti impressionanti e riflessi migliori. I tiri da lontano non fanno più tanta paura, ma al loro posto sono diventate frustranti le palle ribattute, sulle quali sistematicamente si avventa l'avversario per ribadire in rete. La cosa è fastidiosa, ma effettivamente basta una difesa più oculata e un portiere più in vena. Il passo avanti è notevole, ma forse non ancora completo.





FILMINI AMARCORD

In **FIFA '96** sono stati incluse un numero ragguardevole di riprese filmate riguardanti i campionati mondiali statunitensi: in particolare si tratta di azioni altamente significative ed evocative di quell'estate magica. Quasi tutte riprendono azioni da gol, ma ci sono molte scene che gli appassionati rivedranno con un pizzico di emozione, quale attimi di sconforto dopo rigori sbagliati, espulsioni ingiuste e arbitraggi troppo severi. La riproduzione di questi frammenti avviene sempre tra un tempo e l'altro, ma volendo si possono gustare nell'introduzione ad oltranza, ossia fino a quando, appena caricato il gioco, non si inizia a viaggiare tra le opzioni.





COMMENTO



Non ho mai avuto una grande passione per **FIFA**, se si fa eccezione per le prime quattro ore della versione originale apparsa su Megadrive, quindi sono ingiustamente prevenuto nei suoi confronti. Tuttavia, dall'alto della mia professionalità non posso fare a meno di ingoiarmi le mie convinzioni e giocare tutti i titoli della serie come se fossero, ogni volta, nuovi di zecca. In questo approccio, nel caso particolare di **FIFA '96**, sono stato aiutato dalla nuova impostazione grafica, dal cui effetto devo dire di esserne rimasto veramente affascinato. Senza dubbio si tratta dell'aspetto più bello e meglio riuscito di tutto il gioco, il solo ad essere stato rifatto da capo, perché a parte questo, il resto ha lo strano sapore del già provato. Infatti, a partire dall'effetto corsa graduale, fino ad arrivare alla monotonia della dinamica delle azioni, tutto il gioco evoca fortissimamente il fantasma del primo tragico **FIFA**, quello poco giocabile e dalla scarsa varietà di gioco. Con ciò non voglio bocciare pienamente il prodotto per Saturn, ma semplicemente definirne i limiti, a mio avviso pesanti in luogo di giudizio. In definitiva posso solo consigliarlo caldamente agli appassionati di **FIFA**, ma non a quelli di calcio, i quali devono comunque provare almeno una volta la gioia visiva di questo gioco.

Log



COMMENTO



Non condivido affatto il pensiero di Log, non perché sia profano del genere o amante di **FIFA**, ma semplicemente per quello che riesce a trasmettere questo nuovo appuntamento della saga. E' troppo emozionante e spettacolare per dire che non si tratta di un bel gioco, addirittura è fin troppo realistico per affermare che sia ingiocabile. Il calcio è uno sport difficile, duro, maschio, che per essere giocato al meglio deve essere praticato assiduamente e costantemente. Perché non deve valere la stessa cosa per un videogioco? Con tutto quello che offre è possibile giocarlo per mesi; con la possibilità di giocarlo fino in quattro è possibile giocarlo per anni con gli amici. Non abbiate paura delle frustrazioni iniziali che possono darvi il sistema di controllo un tantino impreciso e non temete di rimanere insoddisfatti dalle sette diverse telecamere, perché con la pratica si supera qualsiasi ostacolo. Se volete provare sensazioni forti, comprate **FIFA '96!**

Paolo



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4





Da qualsiasi angolazione, lo stadio e la sua possenza sono sempre in bella vista





GRAFICA 93
▲ Inquadrature dinamiche e animazioni fluidissime
▼ Da vicino si vedono i pixelloni degli sprite

SONORO 90
▲ Urla e cori da stadio vero
▼ Il commentatore a volte è poco coerente

GIOCABILITÀ 75
▲ Un sacco di interventi e di azioni possibili
▼ L'effetto corsa graduale non sta né in cielo né in terra!

LONGEVITÀ 82
▲ Se vi prende, lo fa a lungo...
▼ ...altrimenti vi nauseerà dopo due giorni

GLOBALE 79
Un titolo capace di dividere pareri e amicizie, buono per gli amanti, pessimo per quelli che il calcio





SI RINGRAZIA
MICROMEDIA PER IL CD

CHAOS CONTROL



CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

È bello vedere che l'ottimismo per il futuro avvolge sempre la maggior parte dei videogiochi: anche in Chaos Control, infatti, ci vediamo catapultati in un ipotetico domani in cui la tecnologia ha raggiunto livelli stratosferici, ma il mondo deve dibattersi fra mille insidie e mille invasori che cercano regolarmente di annientare la nostra simpatica razza umana (come se non ci riuscissimo benissimo già da soli). Tocca comunque a voi saltare a bordo del vostro caccia e catapultarvi in una missione praticamente suicida allo scopo di salvare la Terra dall'ultima insidia che viene dallo spazio ma non solo.
Detto questo il gioco si sviluppa attraverso tre livelli tridimensionali di diversa ambientazione in cui però il vostro imperativo deve essere sempre lo stesso: sparare a tutto quello che si muove e a volte anche a quello che sta fermo. Naturalmente non è tutto così facile e i nemici non staranno lì con le mani in mano in attesa di essere distrutti...

Alla base dello schermo troverete due indicatori di basilare importanza: il primo rappresenta la vostra energia; e per questo avete ben poco da fare, l'unica vostra difesa è colpire prima di essere colpiti; il secondo è invece il livello di utilizzo del laser, infatti se sprecate colpi in occasioni inutili vedrete la vostra arma surriscaldarsi ed ingripparsi proprio nel momento di maggiore bisogno. Sta dunque a voi dosare bene le forze e non sprecare munizioni a vuoto. Come accennavo prima i tre livelli hanno ambientazione diversa, anche se la sostanza dell'azione non ne risente più di tanto. Inizialmente vi troverete impegnati in un'azione di guerriglia urbana in cui girerete per le vie e i monumenti di New York per stanare i nemici che vi attendono praticamente dietro ogni angolo; ciliegina finale dello schema è un grandioso robot dotato di scudo e spadone, ma che si muove come uno spaventapasseri. Arriverete poi al nuovo livello che vi vedrà impegnati nei piccolissimi spazi di un computer, verrete infatti miniaturizzati e dovrete combattere fra chip, resistenze e trasformatori, sconfiggendo dei nemici non meglio identificati (virus informatici?). Lasciandovi alle spalle anche questo livello partirete poi per lo spazio, dove vi attende lo scontro finale con le forze aliene. Sarete pronti a tanto? Vista la difficoltà media di Chaos Control direi proprio di sì.

COMMENTO



Questo gioco, per lo stile di costruzione e per la frenesia dell'azione, ricorda sicuramente di più **Solar Eclipse** per la PSX che non **Virtua Cop** della grande "S". Il concetto di fondo però è sempre lo stesso: vi muovete per degli scenari sparando all'impazzata su tutto quello che si muove. Non è che a priori sia contro questo genere di gioco, ma la maggior parte dei prodotti di questo tipo che ho visto mancavano di una fondamentale caratteristica: la totale mancanza di tattica. Anche **Chaos Control** non sfugge a questa regola e così vi ritroverete a sparare a tutto quello che si muove senza preoccuparvi molto del perché e del percome di quello che state facendo. Se a questo aggiungiamo che il gioco è piuttosto ripetitivo e discretamente facile vi renderete conto che, anche se la realizzazione tecnica possa sembrare accettabile, il vero problema è la longevità ridotta praticamente a zero. Solo questo è il grande difetto di **Chaos Control** che, a una prima occhiata disattenta, può apparire come un titolo di tutto rispetto. Mai però è stato così vero il detto che le apparenze a volte ingannano...

Puck







GRAFICA **80**
▲ Potremmo definirla discontinua: si alternano infatti momenti di grande raffinatezza ad altri in cui la mediocrità regna sovrana

SONORO **50**
▼ Più che una colonna sonora un inno alla noia, se mettevano di sottofondo i rutti di Bio era meglio

GIOCABILITÀ **65**
▲ Inizialmente il gioco è divertente anche se risente comunque di una certa mancanza di tattica e di un'azione fin troppo forsennata

LONGEVITÀ **50**
▼ I tre livelli,che di per sè non sono neppure corti, si rivelano insufficenti a causa della disarmante facilità con cui il tutto è stato realizzato

GLOBALE **60**
A vederlo la prima volta il gioco potrebbe ingannare, bello da vedere e piuttosto divertente; peccato che il tutto non duri più di un paio di partite





SI RINGRAZIA
JAPAN PLANET
PER IL CD

DEAD HEAT



CASA PRODUTTRICE
PACK IN VIDEO

GENERE
AUTO-STRIP

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

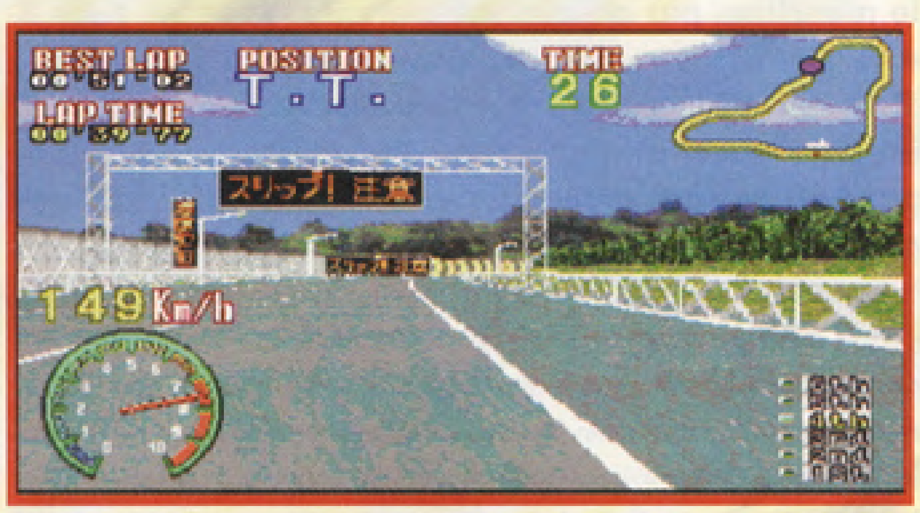
VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

Dopo anni e anni di videogames si può pensare di avere ormai visto ogni genere di gioco, dal capolavoro assoluto alla ciofeca galattica; poi arrivano titoli come questo e uno deve riconoscere che nella vita c'è sempre qualcosa di nuovo... Nella marea di titoli di guida che stanno uscendo in questo periodo per il Saturn, Dead Heat si distingue per una particolarità: è il primo gioco autostrip, non nel senso che si spoglia da solo, ma che ci si deve cimentare in mirabolanti corse su fuoriserie fiammanti per vedere la dolce fanciulla di turno denudarsi. Che i giapponesi fossero un popolo di maiali si sapeva già, ma che arrivassero a tanto non ci avremmo mai pensato...

La struttura, almeno sulla carta, è più intrigante e originale di quanto possa sembrare. I modi di gioco sono tre: il Time Trial, il Two Players Battle e lo Scenario. I primi due sono i più classici: uno è la solita sfida contro il tempo su uno dei cinque tracciati a disposizione, mentre nell'altro potrete sfidare un vostro amico in un'emozionante, ma fino a un certo punto, sfida in split-screen. Quello che veramente ci interessa è il modo Scenario; qui prima dovrete scegliere la vostra macchina fra le tre disponibili, dopo di che vi si porranno davanti dieci splendide ("splendide" mi sembra un termine un po' forte... NdSimon) fanciulle con gli occhi a mandorla e voi dovrete invitarne una a fare un giro con voi. Ce n'è per tutti i gusti, dalla liceale alla hostess fino ad arrivare alla miss del Gran Premio di Formula 1 (ce ne fosse una anche carina saremmo forse più contenti... Ndr). Arriva quindi il momento di buttarsi in pista per conquistarla, sfidando altri nove avversari e scegliendo la visuale che preferite fra le tre disponibili. Non basta però vincere per convincerla a salire in macchina prima e a spogliarsi poi, infatti dovrete avere una guida pulita ma efficace e se farete troppi incidenti o la sballotterete troppo a destra e sinistra vi vedrete rifilare un due di picche anche se avete vinto infliggendo distacchi abissali. Ogni ragazza poi è fatta a modo suo e quello che può essere sopportato da una non lo è da un'altra. Un concept piuttosto interessante che però è stato sviluppato male e in modo molto ripetitivo e frustrante, così che dopo l'esaltazione iniziale verrete presi dallo sconforto più totale fino a non voler più vedere questo gioco. Peccato, speriamo che magari qualcuno riprenda un po' meglio quest'idea.







COMMENTO



Donne e motori, gioie e dolori. Così recitava un vecchio adagio in cui Elio infilò anche i buoi, ma questa è un'altra storia. Il problema è che qui la Pack-In-Video (non è uno scherzo, la software house si chiama proprio così) da questi due elementi è riuscita a tirar fuori quasi esclusivamente dolori. L'idea di una gioco di guida strip potrebbe sembrare divertente, il fatto che non basti vincere le corse per raggiungere l'obiettivo altrettanto, ma il tutto è sviluppato talmente male che non si può che rimanere disgustati dal risultato finale. La velocità di gioco è scarsissima già in singolo e peggiora ulteriormente in doppio, senza contare che il comportamento della vettura in derapata è il più assurdo che abbia mai visto nelle molte simulazioni di guida già uscite per Saturn. La giocabilità è ulteriormente abbattuta dalla frustrazione generale che si genera durante le partite: a volte per minimi errori vi vedrete rifilare sonori due di picche dalla ragazza in questione (sembra la storia della mia vita). Ci si ritrova così a riprovare decine di volte lo stesso tracciato, che ogni volta vi accorgerete essere sempre più noioso. Gioco vivamente consigliato per il premio Ciofeca dell'anno 1996!

Puck

GRAFICA 60

▲ Non c'è minimamente il problema dei poligoni che compaiono di colpo...
▼ ...anche perchè il gioco è praticamente privo di scenario

SONORO 70

▲ Se riuscite a concentrarvi sulla musica, dimenticando il ronzio del motore, vi accorgerete che alcuni pezzi sono molto carini

GIOCABILITÀ 51

▼ Lento, frustrante, poco divertente. Devo aggiungere ancora qualcosa ?

LONGEVITÀ 55

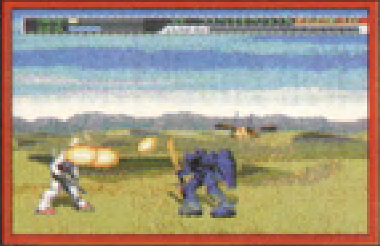
▼ La voglia di continuare dovuta alle ragazze sparirà ben presto, cancellata dalla monotonia generale e dalla pessima realizzazione

GLOBALE 52

Si sono sforzati di produrre qualcosa di leggermente diverso

MOBIL GUN

SI RINGRAZIA
JAPAN PLANET PER IL CD



L'MS-07B Gouf di Ranba Raal è veramente un avversario pericoloso, soprattutto quando viene aiutato dal Gyarrop di Hamon



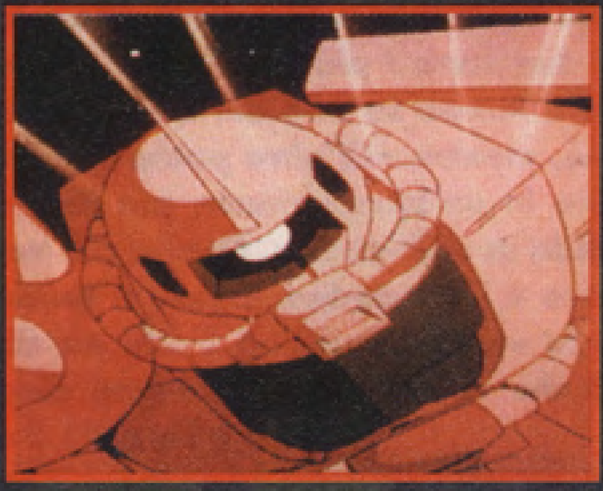
In occasione dell'anniversario della creazione della prima serie di Gundam, la Bandai ha lanciato una grossa campagna di merchandising comprendente una nuova serie animata (**Ottavo plotone**) e ben quattro giochi destinati alle macchine più diffuse sul mercato. **Mobile Suit Z** e **W Gundam** per Super Famicom e **Gundam Ver. 2.0** per Playstation dovrebbero uscire nei primi mesi di quest'anno, mentre Kidoo Senshi Gundam per Saturn sarà ormai arrivato sugli scaffali dei negozi quando leggerete questa recensione. Per questo nuovo titolo dedicato al leggendario mobile-suit bianco gli sviluppatori hanno deciso di adottare un approccio grafico meno impegnativo della versione per PSX, ma decisamente non meno spettacolare. Non si tratta infatti di un semplice sparatutto a scrolling orizzontale in quanto è possibile interagire con gli oggetti posti sul fondale e in primo piano ottenendo così un campo di gioco tridimensionale. Inoltre gli sprite sono stati realizzati tramite l'ausilio di workstation grafiche ottenendo così dei mezzi estremamente realistici e di grande impatto visivo. Essendo un gioco principalmente dedicato ai fan della serie animata, **Gundam** doveva obbligatoriamente essere dotato di spezzoni animati e disegni di ottima qualità, operazione che la Bandai ha eseguito con estrema perizia inserendo in più numerosi filmati realizzati exnovo che rendono questo prodotto un vero must per i collezionisti.



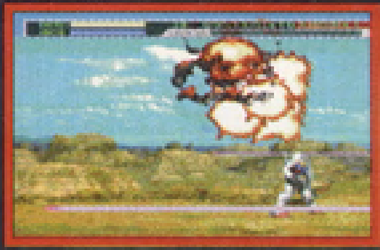
Ecco un esempio delle numerose sequenze animate ridisegnate...



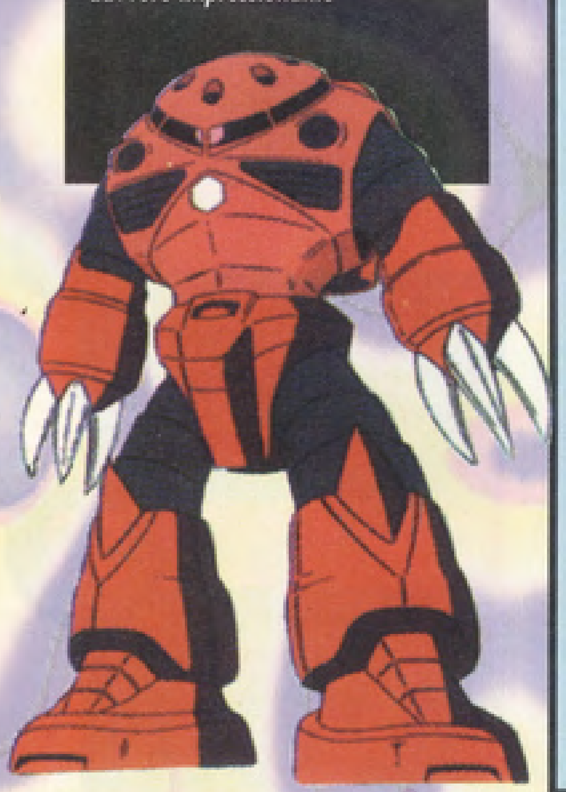
La facilità del primo livello è veramente ridicola, lo si finisce in pochi secondi



...osservate la differenza con lo stesso fotogramma preso dalla serie televisiva



Tra i vari supporti che potrete ottenere vi è anche quello della Base Bianca, l'effetto del fuoco dei suoi cannoni megaparticellari è davvero impressionante



COMMENTO



Dopo aver visto le prime immagini alcuni mesi or sono, temevo fortemente che questo gioco fosse un clone di **Victory Gundam** uscito per SNES qualche anno fa. Per fortuna la Bandai ha realizzato uno sparatutto che non ha niente a che spartire con il suddetto titolo. I mezzi sono realizzati in modo eccellente come anche i fondali caratterizzati da un ottimo parallasse. La descrizione degli eventi avvenuti nella serie animata è abbastanza fedele e le varie missioni ripropongono le fasi di maggior interesse. Gli unici difetti che si riscontrano sono una relativa semplicità e un sistema di puntamento dei bersagli laterali non troppo confortevole. Comunque, essendo questo un gioco dedicato ai numerosi fan della serie, potrebbe sembrare banale e troppo facile per i non appassionati. La prova prima dell'acquisto è quindi consigliabile a chi del mobile-suit bianco non ne conosceva nemmeno l'esistenza.

Diego

COMMENTO



Salve, sono un "non appassionato". E grazie alla mia assoluta freddezza, dovuta al fatto che del mitico mobile-suit bianco non me ne importa assolutamente nulla, posso affermare senza timore di errare che Mobile Suit Gundam non è nulla di speciale. D'accordo, i robot sono ben realizzati, ma i movimenti sono tutt'altro che fluidi ed i mezzi in primo piano sono estremamente pixellosi e molte volte coprono l'azione di gioco. La difficoltà, inoltre, non è stata ben calibrata visto che i primi livelli sono incredibilmente facili, mentre per abbattere alcuni boss sono necessari numerosi tentativi. Il gioco comunque è "terminabile" facilmente grazie ai continue infiniti e alla possibilità di memorizzare la posizione raggiunta. Insomma se non siete fan della serie rivolgetevi pure a titoli come Darius e Gunbird: vi daranno più soddisfazioni.

Log

E SUIT DAM



AMURO! GUNDAM! IKIMAAASU!

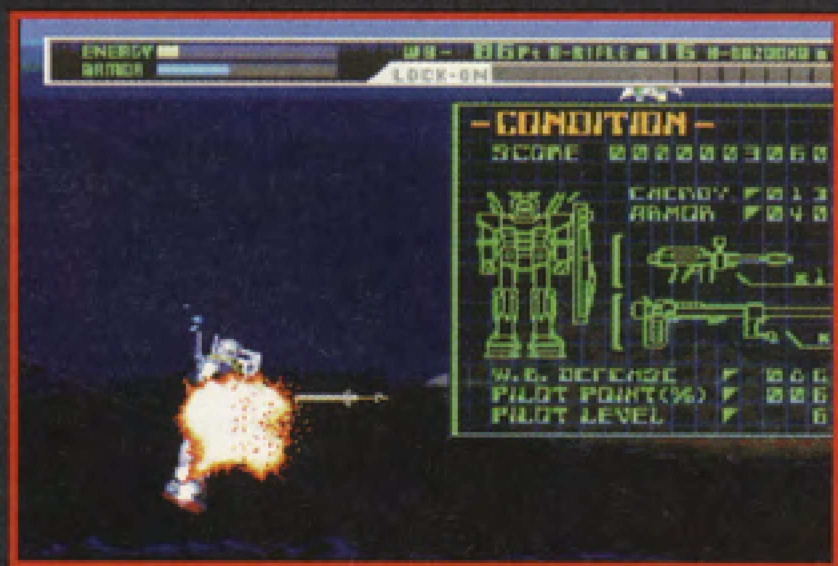
Il sistema di controllo dell'RX-78-2 è meno complesso di quello della versione per PSX, ma certo non meno flessibile. Con i tasti X, Y, Z si utilizzano rispettivamente Beam Sabre/Javelin, Beam Rifle e Vulcan/Hyper Bazooka, mentre con il tasto B si può attivare un attacco automatico che sceglierà l'arma adatta a seconda della distanza del bersaglio. Nello spazio è possibile colpire i bersagli alle spalle con il pulsante laterale di sinistra. Con il tasto C si salta e, a seguito di una successiva pressione, si attivano i Vernier, mentre è possibile alzare lo scudo premendo il pulsante R. Il tasto A è dedicato al sistema di aggancio dei bersagli posti sul lato dello schermo. Tenendolo premuto per un breve periodo di tempo si collimeranno i vari obiettivi che, dopo il rilascio del suddetto pulsante, verranno ingaggiati automaticamente dal Gundam con una raffica del suo fucile al plasma. Se durante questa fase agirete sui controlli del mobile-suit, ad esempio per schivare un attacco, il mezzo risponderà prontamente lasciando dietro di se la propria immagine residua.





GUNDAM, CATAPULT STAND BY

Prima di ogni missione potrete decidere la configurazione dell'armamento e, se lo ritenete necessario, i mezzi che vi supporteranno. Ogni richiesta d'aiuto ha un certo costo di punti d'azione, punti che vi verranno sottratti in parte quando vengono approntati i mezzi sul ponte di lancio ed in parte quando vi viene fornito l'aiuto vero e proprio. Ad ogni livello vi vengono assegnati cento punti: questi però sono accumulabili quindi in caso di mancato utilizzo potrete riciclarli per i livelli futuri. Prima di ogni missione vi viene concessa la scelta di tre tipi di assistenza diversa che vi verrà fornita nella fase di gioco da voi desiderata. Ogni richiesta ha un costo differente a seconda dell'efficacia e consiste in:



Supporto ravvicinato
E' effettuato da caccia e mobile-suit che abbatteranno tutti i nemici presenti nell'area di gioco. I mezzi che potrete richiedere sono: L' FF-X7 Core Fighter, la sua versione potenziata denominata Core Booster, l'RX-75 Guntank e l'RX-77-1 Guncannon.

Fuoco di copertura
E' una delle operazioni più costose e consiste nel fuoco contemporaneo di tutte le batterie della Base Bianca per crearvi un varco attraverso le linee nemiche.

Rifornimento
Potrete chiedere il lancio di munizioni per bazooka e beam rifle direttamente sul campo di battaglia. Il carico vi verrà consegnato da un Core Fighter che rientrerà subito dopo aver concluso la sua missione.



E L'effetto ottico che si riscontra quando si sparano più colpi contemporaneamente è veramente esaltante





CASA PRODUTTRICE
BANDAI

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 82
▲ Sprite e fondali eccellenti. Tonnellate di full motion con molte scene completamente ridisegnate
▼ Peccato per i movimenti non molto fluidi

SONORO 88
▲ Effetti sonori campionati direttamente dalla serie
▼ Non tutte le musiche sono all'altezza di quelle originali

GIOCABILITÀ 75
▲ Ci si impadronisce dei controlli in breve tempo
▼ Le opzioni per le finestre di supporto sono in giapponese e quindi non molto comprensibili

LONGEVITÀ 70
▲ Se siete dei fan della serie lo rigiocherete spesso solo per gustarvi le nuove scene animate
▼ In caso contrario vi durerà solo poche ore

GLOBALE 79
Imperdibile per gli appassionati; ad altri potrà sembrare un banale sparatutto

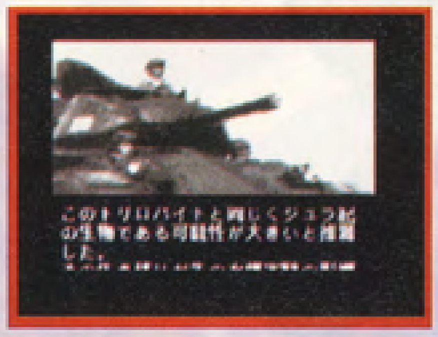
SI RINGRAZIA
JAPAN PLANET
PER IL CD





L'esercito di autodifesa giapponese è l'armata con maggiore esperienza nella lotta contro i mostri, visto che li combatte ininterrottamente dal 1954, anno di nascita del lucertolone più famoso del mondo, il mitico Gojira, che voi conoscerete con il molto più familiare nome di Godzilla. In questo nuovo gioco di strategia a lui dedicato potrete comandare il reparto della JSDF specializzato nella lotta contro i mostri rivivendo le migliori battaglie viste negli innumerevoli film del gigantesco sauro radioattivo. A differenza di altri titoli simili, qui il sistema di combattimento utilizzato è in tempo reale, ciò vi obbliga a scelte immediate per non essere travolti dagli eventi e rende molto più frenetica l'azione di gioco. In ogni battaglia dovrete affrontare e sconfiggere i vari mostri che attaccano l'arcipelago giapponese costringendoli a combattere fra loro in modo da indebolirli per poi finirli con le numerosissime armi a disposizione. Tutto considerato è un gioco degno della saga a cui s'ispira, peccato per la tutt'altro che comprensibile lingua usata.





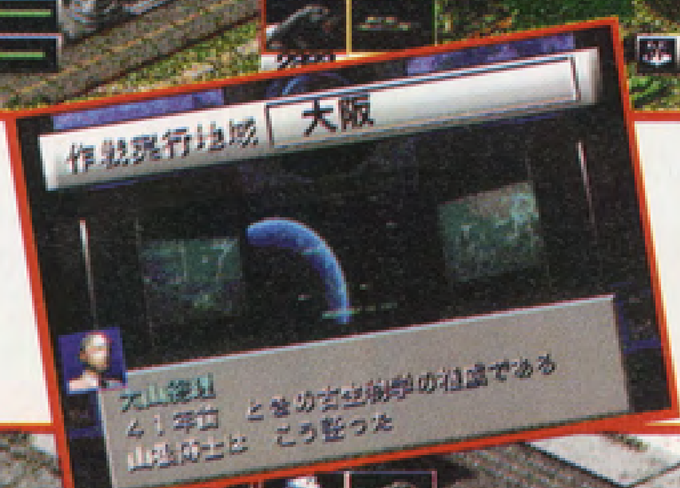


CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
STRATEGIA
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1

GODZILLA
RETTOUSINNKANN









COMMENTO



L'approccio utilizzato dalla Sega per realizzare questo gioco dedicato al mitico lucertolone grigio è senz'altro degno di lode; almeno non hanno prodotto il solito picchiaduro ad incontri gia visto su Super Famicom e PC Engine. La grafica utilizzata è più che discreta e i mezzi sono realizzati con dovizia di particolari e risultano estremamente riconoscibili. Molto belle anche le scene in Full-Motion prese dai vari film anche se realizzate con il solito pixelloso Radius Cinepack. La confusione che regna nel campo di battaglia, però, ne limita fortemente la giocabilità. I mezzi controllati dal computer infatti continuano ad intralciare le manovre dei veicoli del giocatore impedendogli spesso di portare a termine le strategie previste. Inoltre la superiorità numerica delle forze terrestri rende alcuni livelli veramente troppo facili. Non dico che questo titolo sia un completo fallimento: ai fan di Godzilla amanti dei giochi di strategia potrebbe anche piacere, ma una maggiore attenzione all'intelligenza artificiale lo avrebbe reso senz'altro migliore.

Diego

GRAFICA — 80
▲ Sprite renderizzati molto belli anche se non eccezionalmente fluidi. Numerose le scene in full motion prese dai film

SONORO — 80
▲ Praticamente una selezione dei migliori brani presenti nei vari film. Esaltanti gli effetti sonori

GIOCABILITÀ — 62
▲ Estremamente frenetico grazie all'azione che si svolge in tempo reale.
▼ Il testo in Giapponese limita fortemente la comprensibilità delle varie fasi di gioco

LONGEVITÀ — 75
▲ Il numero delle missioni è abbastanza elevato
▼ Il livello di difficoltà, però, è troppo semplice; lo si finisce abbastanza in fretta

GLOBALE — 74
Un gioco di startegia discreto che ha nella lingua utilizzata e nell'intelligenza artificiale i suoi difetti principali



SI RINGRAZIA
JAPAN PLANET PER IL CD

HOKUTO NO KEN



Hokuto No Ken, a dispetto del suo incredibile successo, è senza alcun dubbio la serie animata giapponese con il maggior numero di giochi mal realizzati al proprio attivo. Per continuare questa tradizione la Banpresto ha deciso d'impegnarsi al massimo per ottenere il gioco più insulso e ingiocabile della storia, e visti i risultati sembra proprio che abbia raggiunto il proprio scopo. La versione Saturn di Ken è descritta dal manuale come "adventure", ma questo gioco può essere tutto tranne che una avventura. Il giocatore passa gran parte del tempo a guardare il nerboruto protagonista passeggiare per lo schermo senza poter intervenire per modificare l'azione fino a quando, dopo un sussulto del buon Kenshiro, si entra finalmente in una fase di dialogo. Peccato che il parlato sia quasi del tutto assente e naturalmente per nulla interattivo. Dopo alcuni istanti di tediante attesa s'intravede finalmente un po' d'azione grazie al beota di turno che sembra ignorare l'identità del protagonista a cui segue la tanto agognata fase di combattimento. Qui ci sono concessi dieci secondi di tempo per scegliere la propria mossa attraverso una barra che si muove ad alta velocità per poi caricare il colpo mediante una rapida pressione del tasto C. A seconda della complessità della tecnica utilizzata, dell'energia impiegata e del numero di mosse utilizzate (cinque al massimo) il computer deciderà chi dei due lottatori avrà vinto mostrandovi le conseguenze delle vostre decisioni mediante una breve sequenza animata. Per quanto mi riguarda la tecnica migliore che posso consigliarvi è di porre la massima distanza possibile tra voi e questo gioco, siete avvisati.













COMMENTO



Bart e Lynn che si sposano, la scuola oscura di Hokuto, ma cosa stanno farneticando quelli della Banpresto? E cosa sono quelle assurde caricature dei protagonisti della prima serie che loro chiamano personaggi del gioco? Qui sembra proprio che gli sviluppatori abbiano dimenticato gli elementi fondamentali di un gioco ispirato a una serie animata, vale a dire la qualità della storia e dei disegni. Veramente pessima è anche la fase di combattimento che avvantaggia troppo il computer divenendo così troppo frustrante ai livelli elevati. Insomma questo è uno dei peggiori titoli ispirati all'uomo delle sette stelle mai usciti, inadatto sia agli appassionati della serie sia a chi cerca un'avventura decente.

Diego

CASA PRODUTTRICE
BANPRESTO

GENERE
AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 45
▼ Tutte le scene animate sono in half-motion. I disegni dei personaggi sono piatti e poco colorati

SONORO 60
▲ Musiche appena decenti, ma non scelte dalla colonna sonora originale
▼ Parlato non molto frequente, abbastanza deludente la performance dei doppiatori

GIOCABILITÀ 40
▼ Il sistema di combattimento è insulso e parecchio scomodo

LONGEVITÀ 50
▼ Le lunghe passeggiate di Kenshiro vi costringeranno ad un profondo letargo prima ancora di finire il gioco

GLOBALE 50
È la cosa più lontana ad un gioco che abbia mai visto





Spesso, come tutti sanno, i giochi migliori sono quelli più semplici. Anche David Braben, nonostante sia noto come l'artefice di **Elite**, un gioco fra i più complessi in assoluto, se ne rende conto. Se così non fosse, non si spiegherebbe perché **Darxide**, la sua ultima creazione, riproponga la stessa trama e lo stesso spirito di **Asteroids**, un coin-op vettoriale targato Atari risalente al remoto 1980.

Lo scopo del gioco è di una semplicità estrema: polverizzare tutti gli asteroidi prima che questi, investendoci, polverizzino noi, e distruggere quelle astronavi aliene che, di quando in quando, fanno una fugace apparizione fra gli insidiosi corpi celesti. Questa volta, però, la nostra nave è un po' più sofisticata del piccolo triangolino che si pilotava nel preistorico gioco a gettone summenzionato: essa, infatti, dispone anche di... ali. Quattro ali, per la precisione, e tutte corredate di armi laser. Scusate se è poco.



Luci anti-collisione così luminose non le ho mai viste...



Nel centro del mirino



Guarda quant'è grosso quell'affare...





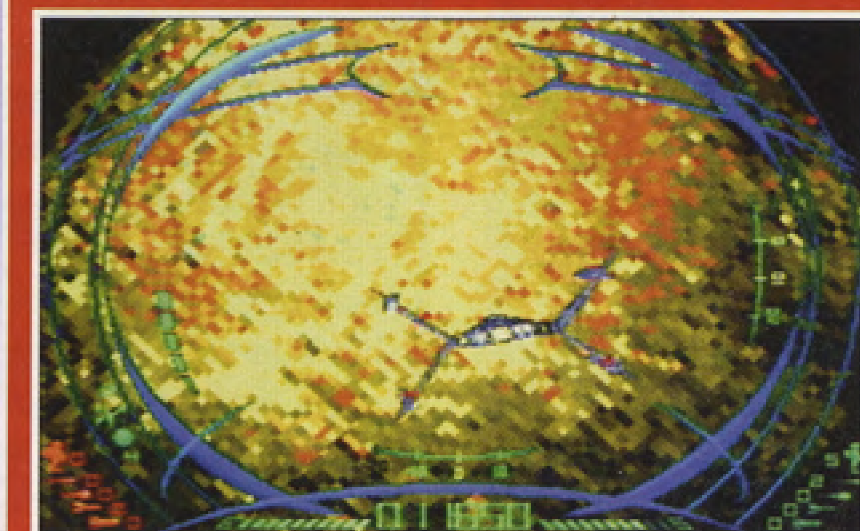
VOLETE SEGNALARE UN UFO? PASSO...

Le astronavi degli alieni sono di forma discoidale, come vuole la tradizione cinematografica (vedi **Incontri Ravvicinati Del Terzo Tipo**, per esempio). Questi velivoli avanzano nello spazio piroettando su se stessi e riducendo, quando possono, la potenza dei vostri scudi. In alcune missioni, inoltre, attaccano gli shuttle dei minatori e quindi vanno eliminati con maggiore urgenza.



TINTARELLA DI LUNA

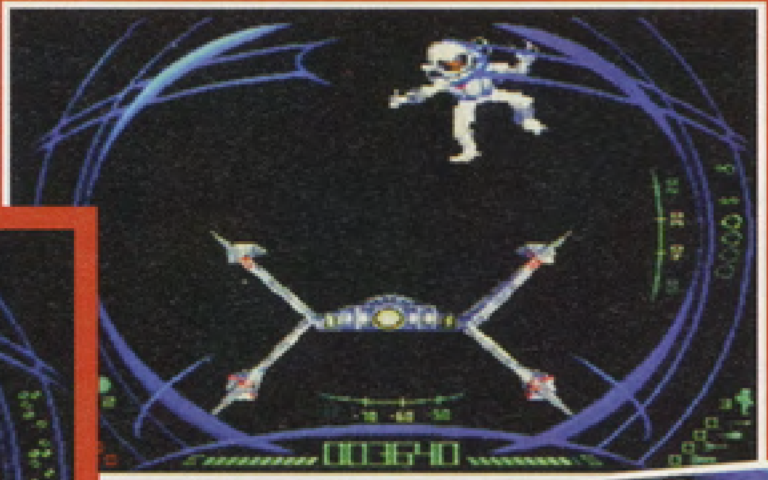
Lo svolgimento delle missioni affidatevi viene reso più difficile dall'avvicinamento della luna durante ogni fase. Il limite di tempo concessovi per compiere con successo il vostro dovere è simboleggiato dal lento avvicinarsi del corpo celeste. Se non riuscite a conseguire tutti gli obbiettivi proposti dal gioco, perdete una vita.

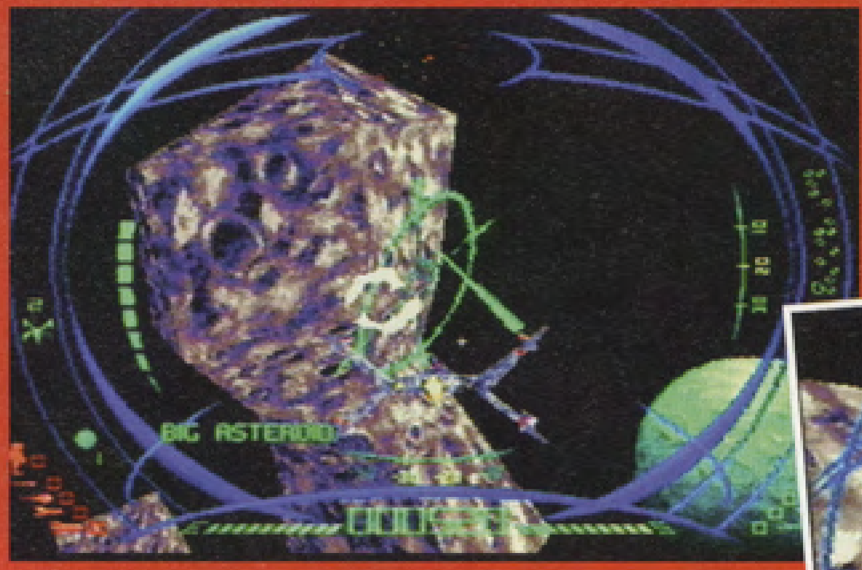




ASTEROIDE FRANTUMATO, TANTO DI GUADAGNATO

Gli asteroidi si manifestano come enormi e sinistri macigni che, sotto i vostri laser, si dividono in frammenti più piccoli e più veloci. Ognuno di questi massi ruota e presenta una superficie resa interamente in texture-mapping. A volte un asteroide polverizzato svela un amplificatore di spinta o un power up: questi possono essere localizzati mediante il radar. La superficie degli asteroidi che fluttuano nel campo di battaglia è popolata da alcuni minatori che vengono proiettati nello spazio una volta che il loro rifugio è stato distrutto: è necessario recuperarli prima che l'assenza di ossigeno o le bordate di raggi laser ne facciano dei cadaveri. Le grida dei minatori, diffuse nello spazio con un azzeccato effetto sonoro tridimensionale, aiutano il giocatore a individuarli.





"Quan-to all'impat-to?" "Ven-ti se-con-di!"





CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

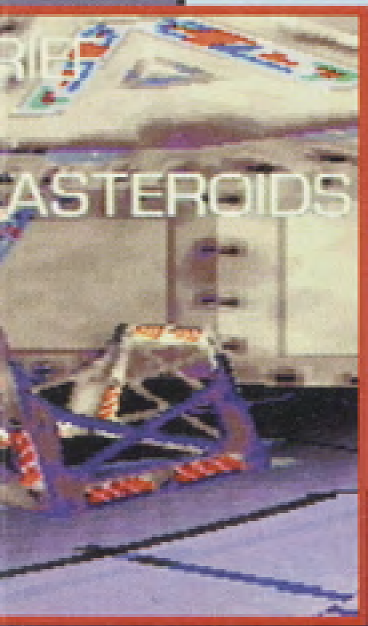
COMMENTO



Sembra che in redazione io sia l'unico a ritenere che le battaglie stellari di **Darxide** ricordino, come dinamica, quelle di **Elite**. Ad ogni modo, il senso di deja-vu mi ha accompagnato anche durante altre fasi del mio incontro approfondito col gioco. E' vero che la struttura di gioco acquisisce più varietà via via che si prosegue (l'occasione di agire come scorta di un convoglio di caccia nella fase mediana del gioco è una piacevole digressione), ma è anche vero che **Darxide** è, tutto sommato, un **"Asteroids 3D"** con qualche optional. Gli elementi che depongono a favore del gioco sono gli asteroidi in texture-mapping (molto convincenti), il sistema di puntamento automatico delle armi (bello a vedersi in azione) e il sonoro spazialeggiante. Sul fronte dei difetti, invece, si individua una struttura di gioco che si sviluppa con lentezza e uno scenario monotono. Come componente di un gioco più ampio, **Darxide** avrebbe aggiunto un'atmosfera eterea di grande presa. Come singola entità, invece, risulta un'esperienza videoludica vuota e per niente incisiva.

Fabio





COMMENTO



Ho alterato la mia opinione nei confronti di **Darxide** via via che mi inoltravo nel gioco, dato che convince veramente solo più avanti. Molte sono, in **Darxide**, le cose meritevoli di lode: la musica, i comandi inerziali, il texture-mapping, l'ombreggiatura ambientale e l'atmosfera. Inizialmente sembra privo di spessore drammatico: in pratica solo i limiti di tempo costituiscono un valido avversario. Tuttavia, dopo le prime cinque missioni il gioco si riscalda a dovere: frotte di oggetti volanti alieni schizzano intorno alla nostra nave, mastodontici bombardieri ti tempestano di siluri protonici e tutto quanto si fa improvvisamente caotico. **Darxide** è, in fondo in fondo, solo un omaggio ad **Asteroids** e non è certo il più incredibile gioco per console mai creato, ma resta comunque uno degli sparatutto più frenetici per il 32X.

Paolo

GRAFICA 86

▲ Stupendi gli asteroidi "mappati"
▼ Nello spazio non c'è abbastanza azione e quando ce n'è possono talora verificarsi rallentamenti

SONORO 83

▲ Un mucchio di gustosi motivi "sintetici", effetti complessivamente buoni, campionature vocali nitide e impiego di suoni spaziali

GIOCABILITÀ 76

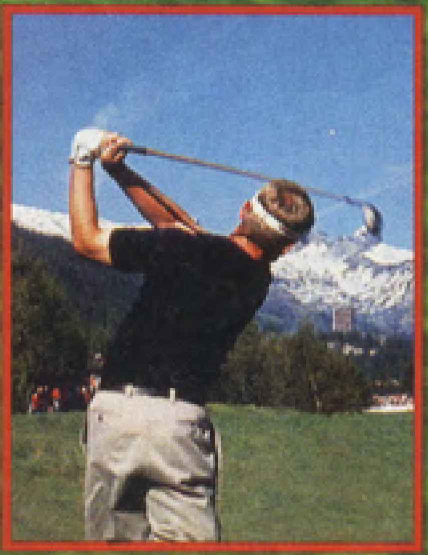
▲ Ha l'irresistibile semplicità di **Asteroids** e altri sparatutto tridimensionali
▼ Il senso di pericolo si manifesta solo nelle ultime fasi del gioco

LONGEVITÀ 78

▲ Ogni missione presenta un'aggiunta di nuovi elementi di gioco
▼ Lo scenario rimane lo stesso per tutta la durata del gioco: che palle!

GLOBALE 79

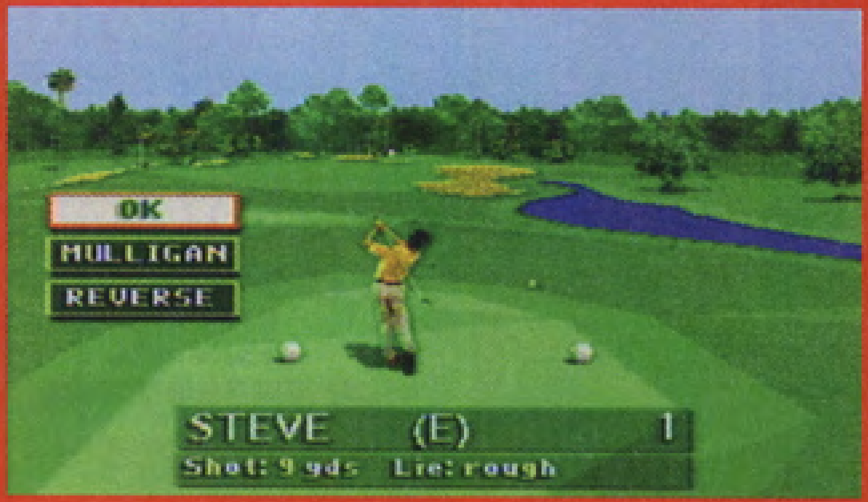
Un'odissea spaziale di pregevole fattura e con l'accattivante semplicità propria del coin-op, ma di scarso impatto emozionale



Ancora la temperatura esterna non consente simpatiche scampagnate su verdi prati tirati a lucido per il golf, ma la Electronic Arts ha pensato di iniziare presto a farvi allenare per la nuova stagione. Eccoci quindi, agli sgoccioli dell'inverno, a parlare della nuova simulazione con mazzette e palline propostaci dai maggiori esperti mondiali in fatto di giochi sportivi. In redazione appena caricata la cartuccia abbiamo avuto un sussulto: questo non è il solito aggiornamento che la EA realizza ogni anno, è un gioco totalmente nuovo! Infatti la grafica è stata ristudiata da zero e ora può vantare un effetto tridimensionale di tutto rispetto. I giocatori non potevano rimanere immuni da questa rivoluzione e così ora li possiamo ammirare in nuove e raffinate digitalizzazioni mentre con fluidi movimenti eseguono i loro colpi. Questo però non bastava e allora quei diavoli a stelle e strisce hanno fatto le cose in grande e hanno inserito in questa loro fatica del 1996 un sacco di competizioni diverse e i dieci più forti giocatori del circuito professionistico americano, contro i quali vi dovrete battere a denti stretti per la vittoria finale. Sfortunatamente non c'è il nostro eroe di casa, Costantino Rocca, che terzo nella classifica finale del PGA europeo, non è entrato di poco nei primi venti nel tour americano. Rimpianti nazionalistici e patriotici a parte bisogna dire che ci troviamo davanti ad una produzione davvero raffinata che non sfuggirà di certo ai più appassionati di questo affascinante sport.



Chi non ricorda il mitico cartone animato di Lotti, col suo grido di battaglia "Spa-ghet-ti!"?



Una partita su Megadrive è sicuramente meno costosa che andare a giocare dal vero!

PGA TOUR '96



LA BARRETTA KINDER DELL'ENERGIA

Il restyling del gioco è stato totale e così anche la povera vecchia barra dell'energia, che tanto bene aveva svolto il proprio lavoro negli anni passati, è stata sostituita con una più al passo coi tempi. In rispetto a quanto avviene nella maggior parte delle simulazioni, ora l'energia è mostrata con una striscia curva che segue il movimento del tiro. Il cambio è stato però solo grafico, in quanto il sistema di tiro è rimasto invariato: ci sono ancora i tre fatidici tocchi di pulsante da effettuare per eseguire un perfetto swing. Schiacciando una prima volta farete salire il livello di energia, con un secondo tocco lo fermerete al livello desiderato e con la terza e ultima pressione del tasto decidere la quantità di effetto e la precisione del tiro. Se per una qualsiasi motivazione (arteriosclerosi, terremoti, invasioni aliene) non effettuate tutti e tre i tocchi il vostro tiro si rivelerà una schifezza e non supererà le cinque yards.



A OGNUNO LA SUA GARA

Un punto di forza di **PGA Tour 96** è il buon numero di diverse competizioni presenti. Andiamole a vedere con ordine.

PRATICA - Qui non c'è molto da spiegare, vi basti sapere che potete allenarvi anche su solo nove buche di un tracciato.

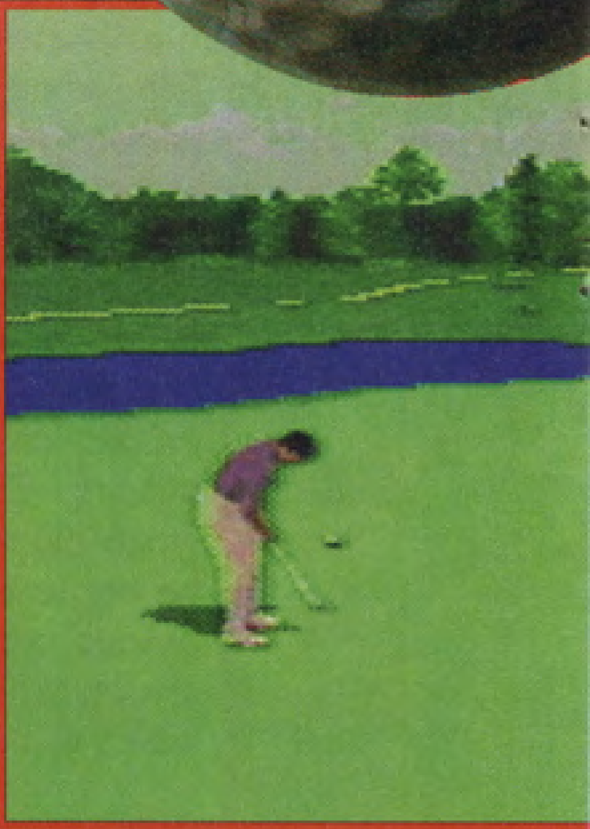
TORNEO - Il classico tutti-contro-tutti, in cui un solo colpo in più o in meno può variare la vostra classifica di diverse posizioni.

MATCH PLAY - Qui ve la vedrete con un solo avversario: chi esegue in meno colpi una buca ha un punto, al termine del percorso si vede chi ha vinto più buche.

SHOOT OUT - Si gioca in quattro e al termine di ogni buca è eliminato quello che ha il punteggio più alto.

SKINS GAME - Ogni buca ha un determinato montepremi, chi fa meno se la aggiudica, se c'è un pareggio il tutto si somma con quello della buca successiva.





PUTT INUTILI

Dopo aver eseguito un colpo avrete diverse opzioni fra cui scegliere: alcune erano già presenti nelle precedenti versioni, mentre un'altra, completamente nuova, è inserita per la prima volta in questo PGA Tour 96. Iniziamo dalle classiche: potete quindi accettare il colpo (OK), chiedere di rivederlo perché siete particolarmente soddisfatti del vostro tiro e volete far rodere d'invidia i vostri amici (REPLAY), oppure scegliere la non molto sportiva, ma estremamente utile, opzione di rifare il tiro (MULLIGAN) se questo non vi ha soddisfatto appieno. Fin qui tutta roba che i possessori delle scorse versioni conoscevano già, ma ora c'è anche la facoltà di dichiarare un GIMMIE. E cos'è, vi chiederete? Se dopo un buon colpo, anche se un po' sfortunato, arrivate con la vostra palla a pochi pollici dalla buca potete usare quest'opzione per non effettuare il facile putt, che comunque vi verrà conteggiato. Quest'opzione può essere utilizzata però solo in allenamento, perché in gara gli errori sono sempre in agguato e non vi concedono così impunemente di rinunciare ad un tiro.

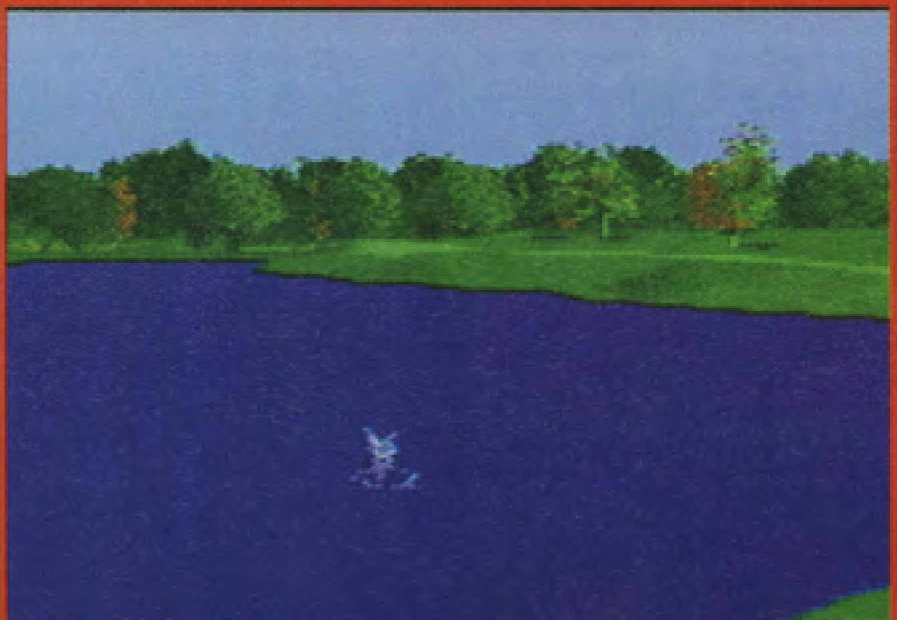




Se solo ritardate un po' a schiacciare il tasto vi ritroverete con la pallina persa nell'erba alta



Lo skins game vi consente di allenarvi e di mettere in saccoccia un bel po' di soldini



COMMENTO



Finalmente una simulazione della EA che, pur essendo il seguito di una sua precedente fatica, non ne è la copia quasi esatta! **PGA Tour Golf 96** è infatti un gioco totalmente nuovo che segna un notevole miglioramento nello standard delle simulazioni golfistiche per Megadrive. La sostanza è sempre la stessa (uno sport non si può reinventare), ma è presentato in un modo totalmente nuovo e originale che lo rende appetibile non solo ai patiti di mazzette e palline. I controlli non sono molto agevoli da imparare, ma vi renderete conto da soli che, una volta che li avrete capiti, si riveleranno ideali per avere il perfetto controllo di ogni vostro tiro. La grafica in 3D è molto ben realizzata e rende questo gioco anche molto bello da vedere. Se cerchiamo un difetto possiamo dire che tre piste sono un po' poche, soprattutto se giocate da soli, ma la possibilità delle sfide con gli amici e la molteplicità di competizioni rendono questo titolo della EA davvero interessante.

Puck

COMMENTO



Pur non essendo un grande patito di questo sport nella sua versione "dal vero", le simulazioni golfistiche mi sono sempre piaciute, fin dai tempi del mitico **Leaderboard** per Commodore 64. Conoscevo già **PGA Tour Golf** ma questa nuova versione è stata veramente una sorpresa per i molteplici optional che i programmatori vi hanno inserito. Prima di tutto la grafica che è davvero spettacolare e che mai avevamo visto realizzata così bene su Megadrive. La giocabilità non è da meno e c'è bisogno veramente di una grandiosa dose di riflessi per riuscire a giocare veramente bene. Fortunatamente, come sempre fanno alla EA, il dosaggio della difficoltà è ben studiato e consente comunque di divertirsi fin dalle prime partite. Di giochi come questo sfortunatamente in giro non ce ne sono poi molti!

Simon



Rifare o non rifare il colpo? Questo è il problema



CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 92
▲ I nuovi fondali tridimensionali danno una nuova profondità al gioco
▼ Il tempo di attesa fra un tiro e l'altro è un po' troppo lungo

SONORO 86
▲ A parte i soliti effetti di gioco, qualche simpatico intermezzo musicale fra una buca e l'altra

GIOCABILITÀ 91
▲ Il nuovo sistema di controllo lo rende più interessante
▼ Forse però qualcuno preferirà rimanere fedele alla vecchia formula

LONGEVITÀ 90
▲ Una molteplicità di competizioni differenti rende questo gioco discretamente longevo
▼ Peccato che ci siano solo tre tracciati

GLOBALE 90
Un seguito che abbiamo atteso a lungo. La pazienza è stata però ripagata da un gioco originale e realizzato con grande cura

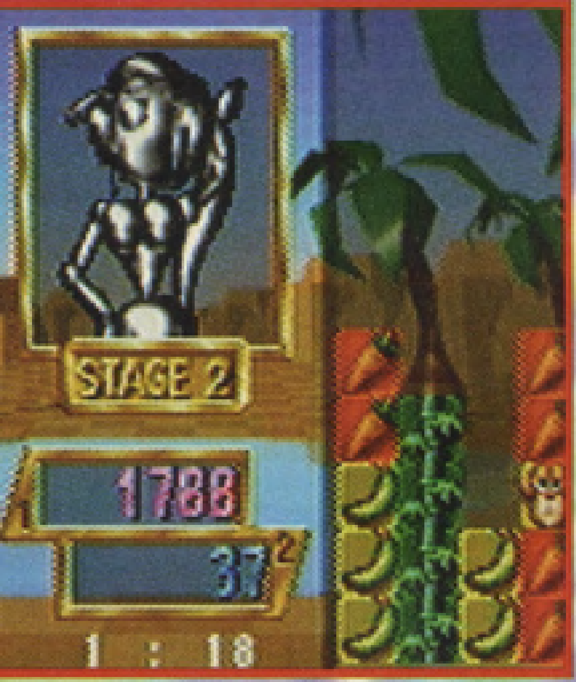
BAKU BAKU



Baku Baku non è altro che l'ennesima variazione sul tema di **Puyo Puyo,** gioco che richiede la consueta dose di precisione e maestria nella gestione di una serie di blocchi cadenti, in modo che questi si eliminino fra di loro. In parole povere il vostro scopo sarà quello di riuscire a creare sullo schermo una vera e propria rete di blocchi utilizzando quattro diversi tipi di pezzi (banane, bambù, ossa e carote), il tutto con la speranza che un animale goloso di sittali leccornie, che si trovi a passare di lì, scenda a mangiarsele. Impossibile? Beh, vi posso assicurare, cari ragazzi miei, che la cosa è molto più probabile di quanto potrebbe apparirvi all'inizio. Infatti, a differenze dei titoli stile **Tetris** dove il vostro unico scopo era quello di riuscire a ripulire lo schermo nel modo più efficiente possibile, in **Baku Baku** sarete impegnati su due fronti: il primo sarà quello di riuscire a disporre i vari pezzi che cadono dall'alto dello schermo in modo da formare il maggior numero di combinazioni possibili, mentre il secondo sarà quello di riuscire a utilizzare nel modo più redditizio possibile i vari esseri che piombano dall'alto del vostro pozzo. Per rendere la cosa ancora più incasinata i programmatori hanno imposto agli animaloni presenti nel game una dieta a dir poco ferrea, il che vuol dire che ognuno dei quattro mammiferi deglutirà solo ed esclusivamente un determinato tipo di pezzi lasciandovi tutti gli altri sul gobbone! Per rendere il lavoro un po' meno faticoso ci verrà data la possibilità di usufruire di alcune magie che ci consentiranno, per esempio, di eliminare tutti i blocchi di un certo tipo presenti nel nostro piccolo pozzo. Questo fatto si rivelerà fondamentale negli schemi più avanzati, considerando soprattutto il fatto che gli avversari con cui ci troveremo a battagliare non saranno proprio delle pappe molli!



Per essere un puzzle game Baku Baku vanta una grafica davvero massiccia!

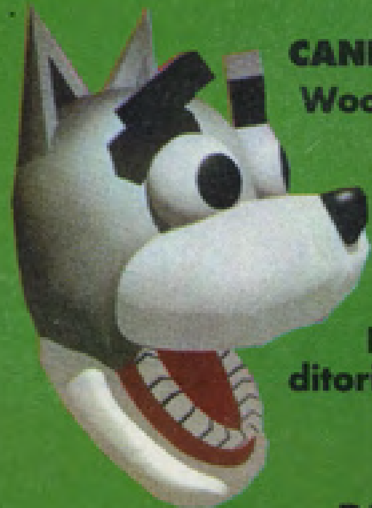






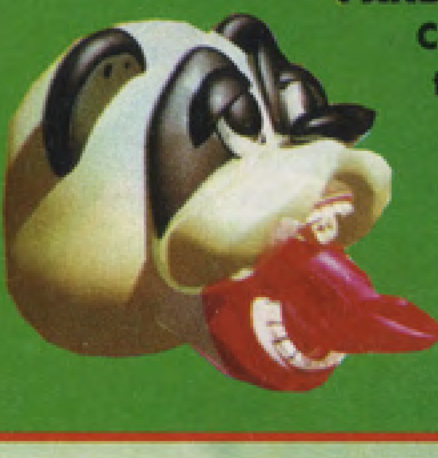
F A N T

I veri e unici protagonisti di **Baku Baku** non sono né i giocatori, né tantomeno le varie "pietanze" che scenderanno dell'alto dello schermo, bensì saranno costituiti da una folta schiera di animaloni famelici. Questi cadranno dalla sommità dello schermo insieme ai blocchi e scenderanno fino a quando non incapperanno in un pezzo di loro gusto. Quando ciò accadrà non solo il blocco in questione, ma anche tutti i pezzi collegati a questo, verranno divorati dal simpatico esserino che si fermerà solo quando incontrerà un piatto che non soddisfa il suo fine palato. Ok Cita, se non ti mangi questo pezzo il palato te lo soddisfo io, ma a palate!



CANE

Woof! Tutto quello che voglio dalla vita è un bell'osso fumante! Li adoro tutti: ossi buchi, omeri, tibie, scapole, ma la mia vera passione è la peperonata di peroni! Un vero piatto da intenditori.



PANDA

Come potrete facilmente intuire dal mio aspetto filiforme e dalle mie linee slanciate io sono un panda. Ovviamente il mio piatto preferito sono i tronchetti di bambù con tanto ragù: un vero bijou!

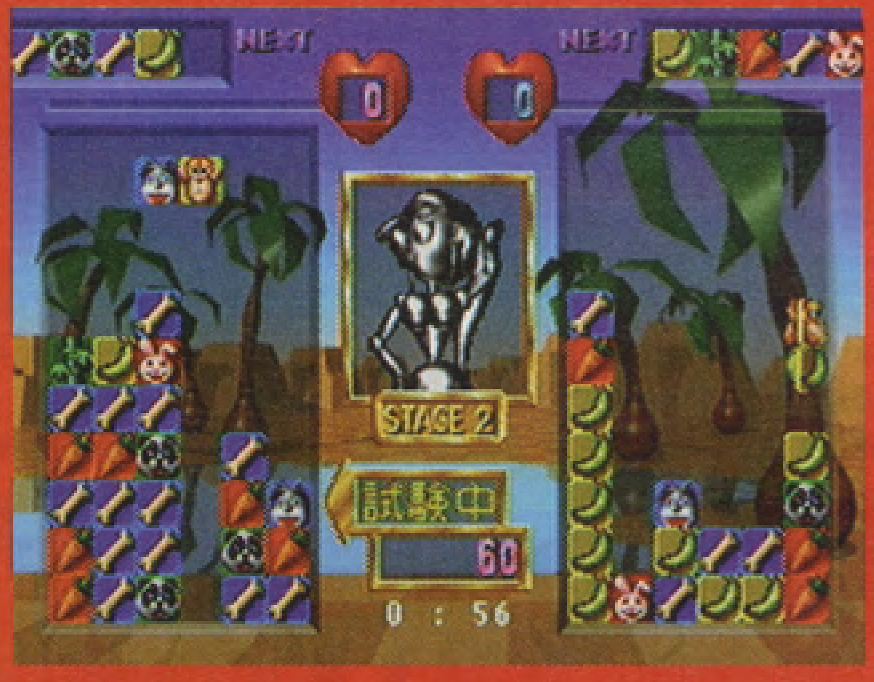
COMMENTO

Anche se non si tratta di uno dei titoli più "massicci" dell'AM3 in arrivo per Saturn, **Baku Baku** è uno di quei prodotti così assurdi, beoti e, perché no, divertenti, che risulta assai difficile riuscire a ignorarlo. La struttura di gioco risulta infatti dannatamente semplice, immediata e anche discretamente innovativa. Il tutto poi si articola lungo una serie di schermi progressivi con il livello di difficoltà che varia anche in base alle vostre prestazioni. Tutti questi elementi uniti ad una veste grafica di buona qualità e incredibilmente beota fanno sì che il titolo in questione risulti valido sia per i novizi in cerca di un prodotto semplice ed intrigante sia per tutte quelle persone che ormai vantano anni di esperienza in questo genere di game e che sono alla ricerca di qualcosa di valido e discretamente impegnativo. Bella lì!

Shogun



Aaaaahmmm, pappa buona! E Cita si fa un bel boccone di una fila di blocchi...



Sono Pazzi Questi Giapponesi!



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

A Z O O



BUNNY
Quando la carota c'èèè... Io mi sento come un reee... Non pensare a me, mangerò per tre, fino a quando una carota c'èèè...



CITA
Da buona scimmia quale sono la mia alimentazione è composta da banane. Ne mangio di tutti i tipi: dritte, storte, a banana, con bollini blu, rossi, verdi, gialli e persino a pois! Una banana a pois... Me l'ha data un maharaja... Un amico di papà... L'ha comprata proprio là...



SORCIO
Zitti ragazzi, fate finta di niente! Io sono il classico topo di stiva, una sorta di personaggio segreto, e il mio piatto preferito è costituito dal formaggio. Fontina, groviera, pecorino e così via. Se però volete farmi veramente felice regalatemi una bella fetta di gorgonzola. Ocio però, deve essere bello stagionato con l'aroma che si senta ad almeno 3 Km di stanza! Ragazzi questo sì che è un piatto allucinogeno!

COMMENTO

Certo che l'immaginazione dei giapponesi in fatto di esseri beoti non conosce proprio limiti! Basta infatti dare una occhiata ai personaggi che popolano questo titolo per rendersi immediatamente conto di come almeno una parte degli abitanti del paese del Sol Levante non abbia proprio tutte le rotelle a posto. Consulenze psichiatriche a parte però devo anche ammettere che questo **Baku Baku** è davvero un buon titolo. Tanto per cominciare la grafica è stata realizzata con una gran cura e dovizia di particolari, senza contare poi le animazioni dei faccioni dei vari animali (tutti renderizzati) che scendono dall'alto dello schermo: ragazzi, sono incredibilmente spassose! Oltre a ciò devo anche ammettere che il game risulta molto divertente e impegnativo, il che è da imputarsi sia alla sua particolare struttura di gioco, sia al fatto di trovarsi sempre opposti ad un avversario, il che aumenta in maniera notevole il già alto livello di sfida. L'unica pecca di questo titolo viene dalle varie musiche che accompagnano l'azione: sono semplicemente deprimenti! Per fortuna che ci sono gli effetti sonori: Munch... Munch... Munch... Burp!

End

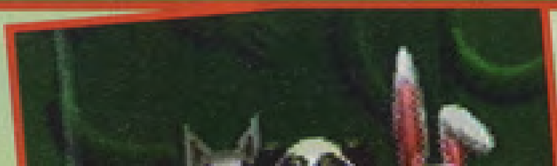
GRAFICA 80
▲ Definita, dettagliata e ricca di colori. La cosa migliore però è costituita dai faccioni degli animaloni che scendono dalla sommità dello schermo

SONORO 65
▲ Un sacco di FX
▼ Colonne sonore? Non mi direte mica che quelle quattro note messe in croce sono delle musiche, vero?

GIOCABILITÀ 81
▲ Il sistema di controllo risponde alla grande (a meno che non siate delle mezze pere, pardon, volevo dire banane!)

LONGEVITÀ 83
▲ Ci sono un sacco di livelli accompagnati da una discreta selezione di avversari e poi c'è sempre la possibilità di sfidare un altro avversario più o meno umano!

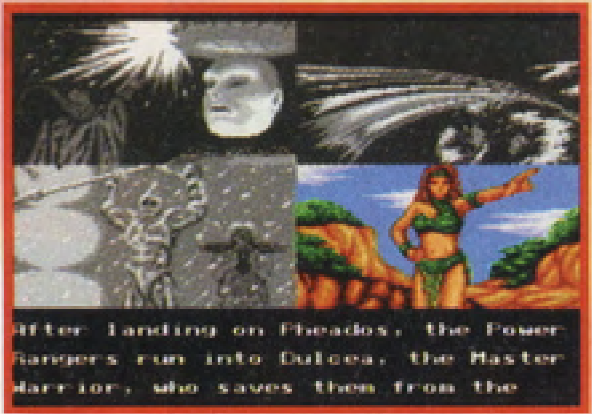
GLOBALE 80
Un titolo davvero bestiale adatto a tutti gli amici del regno animale con una passione per i piatti tutti salute e natura





Cercare di scrivere qualcosa di interessante e di originale sui Power Rangers è come tentare di convincere MBF che Quentin Tarantino è un regista da quattro soldi, o come cercare di convincere Paolo a smettere di guardare **X-Files.** Insomma, è impossibile. Questi eroici ragazzi in calzamaglie variopinte quanto attillatissime e i loro mostruosi quanto gommosi nemici hanno fatto impazzire gli esponenti più giovani della Generazione X. La varietà di prodotti legati alle loro avventure è ancora più assurda del favore di pubblico concesso alla serie televisiva: basti pensare ai cestini per il pranzo o ai pigiami attualmente reperibili nei grandi magazzini. Ma non crediate che lo sfruttamento commerciale dei Power Rangers finisca qui: eccoci infatti ad esaminare l'ultima trovata, ossia il picchiaduro a scorrimento per Megadrive!



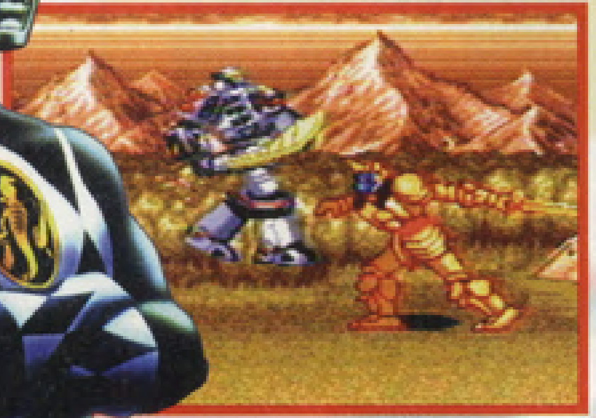


A differenza dell'oscena versione per Game Gear, questo gioco è un beat 'em up alla **Streets Of Rage** che sfrutta appieno le capacità gestionali del Megadrive. E' possibile controllare qualsiasi membro dei Rangers nonché, alla bisogna, manovrare il Megazord e il Falconzord contro vari personaggi ostili di simile statura (cioè mastodontici). Ognuno dei Ranger dispone di varie mosse effettuabili mediante la pressione di tasti e joypad direzionale. Usando insieme i primi e il secondo è inoltre possibile effettuare delle pseudo-mosse speciali; questi movimenti sono esattamente gli stessi per ciascun personaggio, e quindi tutte le mosse sono identiche. Tuttavia, la loro attivazione può dare luogo a risultati visivi diversi, dato che alcuni dei Rangers dispongono di spade e lance. Il gioco è composto da sei livelli e da un certo numero di sotto-livelli. Questo è quanto offre il convento. Poco, dite? Beh, avete ragione.











CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 44
▼ Assolutamente priva di originalità e di fantasia

SONORO 45
▼ Tutte le urla sono uguali, così come i suoni dei pugni; quanto alle musiche, possono andare... purché siate sordi

GIOCABILITÀ 50
▼ Inesistente; persino gli appassionati dei Rengers troveranno il gioco una fetecchia

LONGEVITÀ 48
▼ Un mucchio di continue + un paio di livelli = nessuna durabilità

GLOBALE 42
Un titolo che non merita l'attenzione di nessuno, compresi i fans del telefilm (o del film)

COMMENTO



Se pensavate che la versione Game Gear fosse brutta, avete torto marcio: perché al confronto con la versione Megadrive, è un gioiellino. E' un titolo così indecente che non meriterebbe neppure spazio sugli scaffali dei negozi. La grafica è decisamente inferiore allo standard del 16-bit Sega, tanto da ricordare qualcosa per il Master System, e come se ciò non bastasse è di un risaputo che fa paura; i Rangers hanno un paio di mosse ciascuno e basta; i livelli sono un insulto al termine "creatività" e non sono per nulla divertenti da affrontare. E per finire in "bellezza", ci sono appena due nemici da bastonare, a parte i boss, che però si rifanno vedere in continuazione per tutta la durata del gioco. Per concludere, non regalerei questo gioco neanche al mio peggior nemico. Vade retro!

Fabio

VR TROOPERS

Il livello dei programmi televisivi destinati ai ragazzi under-18 ha ormai toccato il fondo. Chiunque ha pensato che la serie dei **Power Rangers** fosse una buona idea, meriterebbe di essere fucilato, magari insieme al tizio che ha ideato il suo degno epigono, ossia **VR Troopers**. Ambedue i telefilm hanno già fatto la loro comparsa sulle nostre reti incontrando, ahinoi, un enorme successo di pubblico. Non per niente **VR Troopers** contiene gli stessi ingredienti che hanno fatto la fortuna dei celeberrimi Rangers: uno stuolo di attori da quattro soldi, mostri palesemente finti (i soliti costumi di gomma indossati da comparse prive di dignità) ed effetti speciali di mediocre qualità. Era dunque prevedibile che anche **VR Troopers**, come la serie rivale, ispirasse un videogioco, e più precisamente un picchiaduro. Adesso però non pensiate che il gioco di **VR Troopers** sia la copia sputata del beat 'em up coi **Power Rangers**. Pur proponendo un metodo di controllo identico a quello di **PR** (ognuno dei personaggi possiede tre mosse speciali attivabili mediante la pressione dei tasti del joypad in un particolare ordine sequenziale), **VR Troopers** si distingue dal gioco dei Rangers attraverso l'aggiunta di una modalità di gioco su sfondo narrativo (il cosiddetto "story mode") e un'opzione per il combattimento uno-contro-uno. Tanto di cappello alla Sega, allora.









CASA PRODUTTRICE	**SEGA**
GENERE	**PICCHIADURO**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**AMERICANA**
NUMERO GIOCATORI	**1-2**





COMMENTO



Ma tu guarda cosa mi tocca recensire questo mese fra le altre cose: prima quella 'monnezza di **Power Rangers** e adesso 'sta fetenzia di **VR Troopers**: deve essere il mio mese fortunato! Scherzi a parte, il gioco tratto dalle emozionanti (?) avventure di questi fac-simile dei Power Rangers è veramente brutto quanto il titolo ispirato al suo diretto concorrente televisivo. E' talmente privo di originalità e di azione che lascia a disposizione un sacco di tempo per pensare a quanto il genere dei picchiaduro si sia evoluto da quando questo gioco è stato concepito. Oltretutto la grafica è piuttosto squallida e il sonoro pure. L'unica cosa piacevole a vedersi in questo gioco è la sequenza introduttiva, psichedelica come nella migliore tradizione dei serial televisivi nipponici, ma è una cosa che da sola non basta certamente a rendere godibile anche il resto. In conclusione, non vedo proprio perché i possessori di un Megadrive dovrebbero acquistare **VR Troopers** invece del ben superiore **Mortal Kombat 3**. E adesso vediamo di trovare un cestino in cui gettare questo obbrobrio...

Fabio

GRAFICA 49
▲ Abbastanza variata...
▼ ...ma nulla di eccezionale

SONORO 53
▲ Musiche tanto fiacche quanto fastidiose, e gli effetti sonori, purtroppo, non sono da meno

GIOCABILITÀ 40
▲ In **VR Troopers** il piattume e la monotonia la fanno da padroni: chi riesce a divertirsi è bravo

LONGEVITÀ 45
▲ Un paio di partite bastano e avanzano per un gioco come questo

GLOBALE 45
Un titolo incredibilmente brutto, senza neanche un elemento che deponga a suo favore

MS. PAC-MAN





Molto tempo fa, in una sala giochi lontana lontana, non c'era l'ombra di una piattaforma domestica da gioco e i coin-op si potevano contare sulle dita di una mano o due al massimo. Però erano tutti gran bei giochi. Uno dei gioiellini appartenenti a questo medioevo videoludico era **Pac-Man**. E' facile dimenticare (se si è abbastanza vecchi da ricordare il gioco, s'intende) le proporzioni della popolarità di **Pac-Man**: dal suo esordio nel leggendario coin-op della Namco, la piccola e vorace pallina gialla si è riciclata in una varietà di prodotti. Dai sequel del gioco originale (compreso un curioso ibrido fra un videogioco e un flipper) ad una serie di cartoni animati (trasmessa a suo tempo dalla RAI) firmata Hanna & Barbera. Ma tutto questo, ormai, è storia antica. Mentre il nostro tondeggiante amico faceva carriera a forza di morsi, il mondo è cambiato. Tuttavia, i patiti di archeologia videoludica troveranno pane per i loro denti (per gentile concessione della Time Warner) nella versione Megadrive del primo seguito di **Pac-Man: Ms Pac-Man.** Per il beneficio di coloro che finora non hanno potuto o voluto informarsi di come funziona il gioco, sprechiamo un paio di righe sull'argomento. In sostanza si tratta di manovrare una pallina gialla lungo i corridoi di un labirinto, inghiottendo tutti i puntini bianchi disponibili ed evitando il contatto con il variopinto quartetto di fantasmi che transita nei dintorni in cerca della stessa famelica pallina. Questa versione domestica di **Ms Pac-Man** presenta una quantità di opzioni estranee al gioco originale ma certamente interessanti, dato che vi permettono di regolare le modalità di gioco in funzione delle vostre particolari necessità. Per cominciare, c'è un'opzione per due giocatori che permette al signore e alla signora Pac-Man di giocare a turno, giocare in società oppure giocare l'uno contro l'altra. I sette livelli che compongono il gioco possono essere affrontati nelle modalità "Arcade", "Strange", "Big" o "Mini". Ognuna di queste regolazioni interessa la conformazione e la dimensione dello schermo e fra esse, quella chiamata "Mini" è l'unica per cui lo schermo non scorre dall'alto verso il basso e viceversa. Se poi desiderate fare alla svelta, potete selezionare l'opzione Pac Booster, che rende l'eroica pallina alquanto più veloce, come si può vedere dalle linee rette che adornano la sua figura.

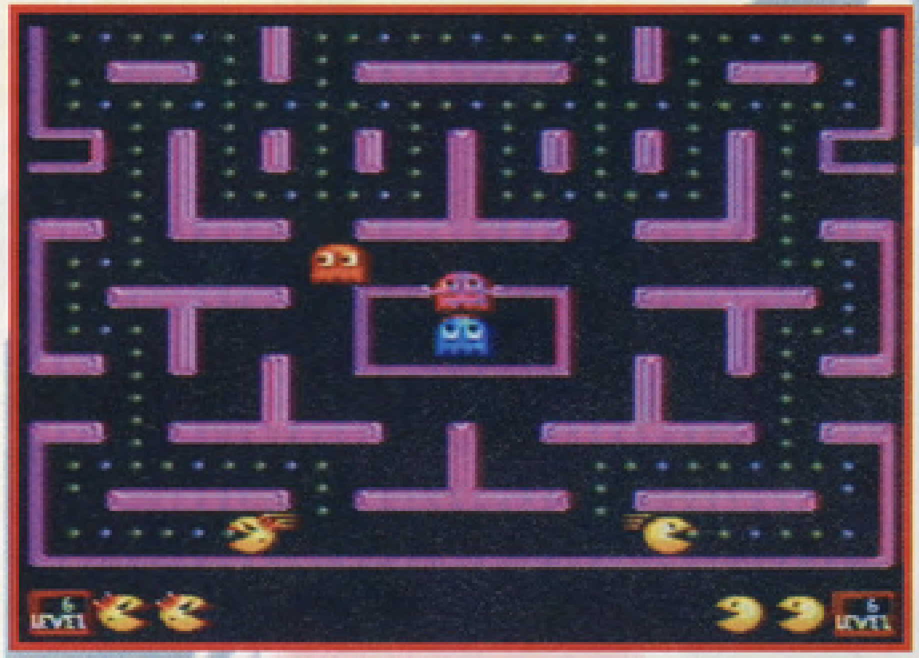


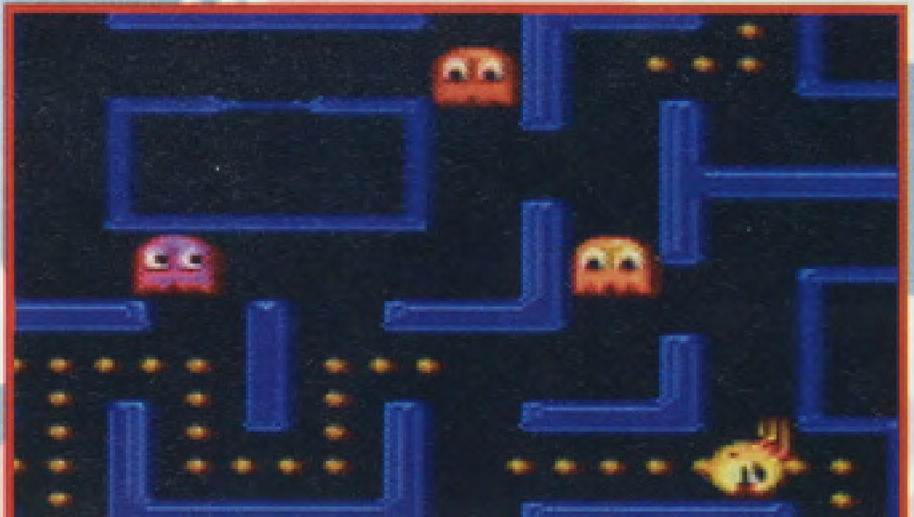
COMMENTO



Personalmente ho sempre trovato **Ms Pac-Man** il più riuscito e divertente fra i sequel del buon vecchio Pac, e sono contento di constatare che questa versione per Megadrive ne restituisce efficacemente l'aspetto esteriore e l'atmosfera, anche se manovrare la pallina col joypad anziché col più preciso e comodo joystick del coin-op rende l'esperienza meno godibile di quanto poteva essere. Per il resto, comunque, non ho nulla da eccepire: la grafica è identica a quella del gioco a gettone, il sonoro anche (ah, quei deliziosi siparietti musicali...) e la giocabilità è quella di sempre (cioè tanta). Anche in questa nuova incarnazione, dunque, **Ms Pac-Man** si riconferma un classico che non dovrebbe mancare in nessuna collezione.

Fabio







CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 60
▲ Fedele a quella del gioco a gettone
▼ Le uniche vere animazioni interessano soltanto le ganasce della signora Pac-Man

SONORO 62
▲ Gli stessi accattivanti jingle del coin-op: che nostalgia...
▼ C'è un rumore di sottofondo che dà un po' di fastidio

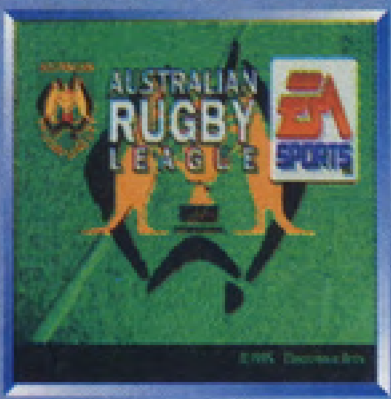
GIOCABILITÀ 70
▲ Azzeccata e divertente la modalità di gioco in coppia

LONGEVITÀ 69
▼ Il joypad del Megadrive non può certo restituire le stesse particolari sensazioni che si provano con il joystick del coin-op

GLOBALE 70
Una conversione complessivamente buona del celebre gioco a gettone, anche se non ne restituisce appieno le sensazioni tattili

AUSTRALIAN RUGBY LEAGUE

Questa volta la Electronic Arts sta cercando di fregarci. Con la scusa di produrre un gioco che rispecchi in pieno il rugby australiano, in parte diverso da quello che si gioca qui da noi, ci vogliono proporre una simulazione uguale a Rugby World Cup 95. Forse una operazione del genere può avere successo in Gran Bretagna, dove la cultura di questo sport è molto più sviluppata rispetto a noi, ma in Italia penso che le persone in grado di notare le sostanziali differenze fra Australian Rugby League e il suo illustre predecessore siano davvero poche. Perché appunto qui sta il problema: agli occhi di un neofita i due giochi sono quasi identici. La grafica è simile, i controlli sono uguali, solo le squadre e i menù di presentazione dimostrano fin dalla prima occhiata che qualcosa di diverso c'è. Per quanto riguarda i modi di gioco ce ne sono tre: l'amichevole (classicissima), la coppa (altrettanto classica) e il campionato fra i diversi stati australiani (un filo innovativo, ma non più di tanto). In questi casi si discute sempre se la nuova versione giustifichi l'acquisto anche da parte di chi possiede già l'originale e questa è la prima volta che mi sento di rispondere senza alcun dubbio in maniera negativa, anche se per gli altri si tratta di un gioco comunque interessante.



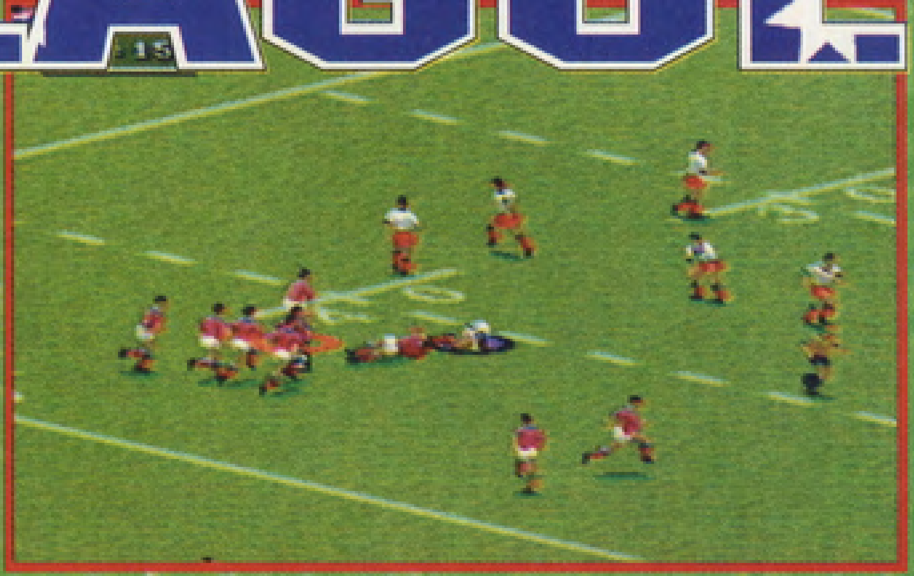
CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

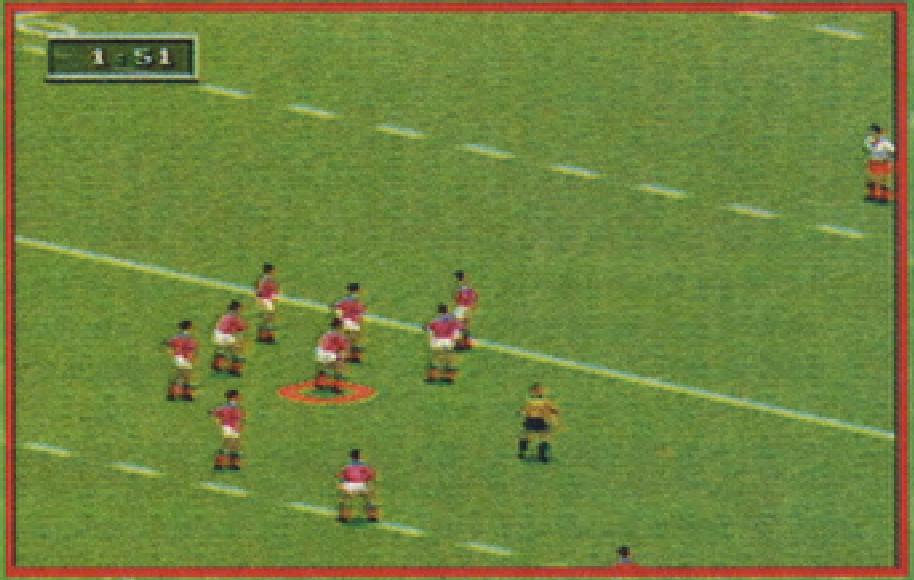
GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4







COMMENTO



I primi numeri di ogni anno, per me che sono specializzato in titoli sportivi, sono di una monotonia assurda. La Electronic Arts infatti ci sommerge con le nuove versioni, più o meno riuscite, dei suoi colossi sportivi. In questo caso non si è sprecata più di tanto e il massimo della fantasia l'ha messo del titolo: trasformando il seguito di **Rugby World Cup 95** in **Australian Rugby League**. Sfortunatamente dietro questa facciata c'è ben poco di nuovo. Poche volte infatti ho visto uscire dalla EA un gioco così spudoratamente simile al precedente, con solo qualche riassesto grafico, le squadre nuove ed un'aggiustatina per le regole australiane che i neofiti neanche noteranno. La giocabilità è rimasta invariata, con un controllo un po' macchinoso, ma efficace ed un'azione divertente ma che non ricorda molto il vero rugby. Bisogna dire che il gioco di partenza era più che buono, ma quanto meno era lecito aspettarsi qualche sforzo in più per la nuova edizione; per questo il voto ne rimane negativamente influenzato.

Puck



GRAFICA 80

▲ Ben fatta, ma fin troppo simile a quella di **Rugby World Cup**
▼ A cercare il pelo nell'uovo sono stati fin troppo spartani

SONORO 81

▼ Le musiche sono veramente insopportabili, per niente adatte ad un gioco sportivo
▲ Fortunatamente con gli effetti va un po' meglio

GIOCABILITÀ 82

▲ Non facilissimo da imparare, ma si tratta di un gioco che alla lunga sa dare buone soddisfazioni

LONGEVITÀ 82

▲ Una buona varietà di competizioni consentono di garantire un divertimento prolungato, soprattutto se avete la possibilità di coinvolgere alcuni amici

GLOBALE 81

Un altro buon gioco di rugby dalla Electronic Arts. Sfortunatamente non è poi così interessante per chi possiede già il primo





Il mondo è fatto a scale: chi le scende, chi le sale.



Forse i giorni del Game Gear sono contati, ma sembra non esserci ancora carenza di giochi validi per questa scatoletta grigia, anche se non tutti riescono a raggiungere le nostre sponde. **Gunstar Heroes** sfrutta al massimo le capacità di questa mini-console riproponendo gli spettacolari ingredienti delle sue precedenti incarnazioni (Megadrive e SNES) su soli 4 Megabit di spazio. Dopo una lunga e incomprensibile sequenza introduttiva, il gioco vi vede ai comandi di un guerriero cibernetico armato fino ai denti che prende parte a un festival del massacro di massa allestito in ambienti di ogni sorta: da piramidi messicane a case sugli alberi. Cercando di non farvi distrarre troppo da queste bellezze paesaggistiche, dovete quindi impiegare le vostre straordinarie capacità atletiche (potete correre, saltare, scivolare, arrampicarvi su superfici più o meno ripide e volteggiare nell'aria) per sterminare ogni cosa si interpone tra voi e la fine del gioco, specialmente quei fustacchioni che sembrano nati dall'unione fra i geni di Rambo e quelli di un soldato del Terzo Reich. A dire il vero, questo è tutto ciò che il gioco ha da offrire, ma trovare sistemi più fantasiosi per liquidare cattivi che diventano via via più interessanti sia sul piano fisico che sul piano intellettivo, dovrebbe tenervi su di morale per molto tempo.



Ma quanta bella gente...

MONSTER, GO HOME!

Gunstar Heroes è pieno fino al soffitto di soggetti particolarmente ostili che non vedono l'ora di togliervi di mezzo. Essi possono prendere la forma di blocchi piramidali animati, automi alla **Transformers** e generali nazisti psicotici, per cui è bene non rimanere fermi troppo a lungo: con molta probabilità potreste infatti essere seduti su uno di essi.



Il boss più bizzarro dell'intero gioco è probabilmente questo asparago sputafuoco che vi inonda di palloncini al tritolo. Questo... "coso" va affrontato schivandone le bombe e rifugiandovi sotto la sua longilinea sagoma così da potergli sparare alla testa. Prima di servirlo, si consiglia di aggiungere un po' di burro.



Questo personaggio è una versione gigante dei marines americani fluttuanti che vi danno la caccia nel secondo livello. Ucciderlo è particolarmente difficile per via della sua capacità di camminare per i soffitti, quindi è necessario svolazzare senza posa per non perderlo di mira.



Questo "robot travestito" è così resistente che può cedere soltanto sotto i colpi che raggiungono certi suoi punti deboli. Per sconfiggerlo occorre tenersi il più possibile ad alta quota è sparare come forsennati: ben presto lo ridurrete a una scatola di sardine.



Il terzo livello è caratterizzato dalla presenza di numerosi marchingegni da trasporto (molti dei quali di matrice decisamente nautica) e di pazzi scatenati come questo generale dai pantaloni a sbuffo. Quest'ultimo va affrontato ignorando il suo continuo e frenetico saltellare e sparandogli senza tanti complimenti.



Ma guarda un po': un minuto prima correte lungo la superficie di una piramide e il minuto dopo la piramide prende vita e vi usa come zerbino. Vabbé, continuiamo così, facciamoci del male...









BORN TO KILL

Giocare a Gunstar Heroes è un po' come arruolarsi nell'Esercito: si gira il mondo, si incontrano personaggi interessanti e si ha la possibilità di ucciderli. Foreste umide, piramidi baciate dal sole cocente del deserto, rifugi sotterranei e gallerie avvolte nell'oscurità sono tutti testimoni della vostra disdicevole condotta.





COMMENTO



Gunstar Heroes per Megadrive era un classico sottostimato, per cui confidavo di trovare qualcosa di altrettanto notevole anche nella versione Game Gear. E in effetti la grafica è sorprendentemente simile a quella dell'originale, malgrado le limitazioni della macchina. L'azione, in verità, si riscalda solo quando sullo schermo c'è troppo movimento e i nemici si perdono sullo sfondo, ma questa è una cosa che cessa di irritare non appena ci si rende conto di quanta varietà caratterizzi la parte scenografica del gioco. Questa versione, poi, contiene tutti i boss del gioco originale e il Game Gear riesce ad emulare efficacemente tutti quei bizzarri effetti grafici che resero il gioco per Megadrive così interessante. Nel suo genere è insomma un gioiellino. Si impone un'occhiata da parte vostra.

Paolo

COMMENTO



Ho trascurato **Gunstar Heroes** sia nel formato Megadrive che nel formato SNES, ma la sua reputazione di titolo ingiustamente sottostimato ha stuzzicato il mio interesse in quest'ultima incarnazione. Benché la versione Game Gear sia stata palesemente soggetta a un drastico ridimensionamento visuale, gli sprite restano fedeli a quelli delle versioni precedenti e il gioco in sé è così veloce e frenetico che a volte ci si aspetta di vederlo erompere dal piccolo schermo del portatile Sega. L'aspetto più riuscito di questo **Gunstar Heroes** è la varietà che interessa la struttura di gioco: non solo è possibile muoversi liberamente nell'area di gioco ma anche scegliere qualsiasi arma di vostro gradimento e usarla negli scenari più disparati. Non sarà lo sparatutto più originale del mondo, ma fa il suo dovere e la sua bella figura.

Fabio



Come va il vostro giapponese?



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 82
▲ Un grande varietà di sprite originali e accattivanti (soprattutto i boss) accompagnata da ottime animazioni

SONORO 60
▲ Le fasi più frenetiche della battaglia sono acusticamente ben commentate...
▼ ...ma la musica di sottofondo è insopportabile

GIOCABILITÀ 84
▲ Azione distruttiva a tutto spiano
▼ Forse è un po' troppo difficile

LONGEVITÀ 85
▲ Ricchezza di scenari, tantissimi livelli e un bell'assortimento di nemici
▼ Tutto ciò però non basta a convincere un detrattore del genere

GLOBALE 85
Uno sparatutto poco innovativo, ma ricco di varietà e di longevità

MEGA



Bentornati allo spazio dei trucchi, l'unico in cui potete riporre le vostre speranze di risolvere giochi più o meno impossibili o almeno di ottenere qualche agevolazione all'interno della loro struttura di gioco. Se il trucco funziona, s'intende. Anyway (come dice sempre Davina dopo ognuna delle sue battutine; a proposito, voi la vedete MTV, vero? Beh, lo spero, altrimenti come farei a sprecare così tante righe con queste stupide citazioni e farla franca?), scoprirete che in quest'edizione di *MegaTrix* ci sono dei trucchi veramente sfiziosi: esempio lampante, il cheat che permette di giocare con i boss di *Mortal Kombat 3*, che non per niente abbiamo messo in testa a tutti le altre gabole. Neanche queste ultime, però, sono male: vedrete, vedrete. Comunque, per tornare ad argomenti più frivoli, Davina è, se non lo sapete già, la conduttrice di Cinematic e Video Lotto, due programmi di MTV. Un bel tipetto, bisogna dire: basti pensare che a chi telefona per partecipare a Video Lotto, chiede spesso il colore delle proprie mutande! Non c'è più religione...
Oh, scusate, quasi dimenticavo l'indirizzo a cui potete inviare i trucchi di vostra scoperta. Eccovelo qui:

MEGATRIX - MEGA CONSOLE
FUTURA PUBLISHING
Via XXV Aprile 37
Bresso (MI)

A cura di Fabio D'Italia

MORTAL KOMBAT 3
MEGADRIVE
Giocare nei Panni dei Boss



Finalmente abbiamo i cheat che molti di voi ci hanno richiesto con tanta insistenza nelle giornate dello scorso mese devolute all'Hotline. Per giocare nei panni di Smoke, Motaro o Shao Kahn, andate alla schermata con le scritte "Start" e "Options" e formulate la seguente combinazione con tasti e joypad: C, DESTRA, A, SINISTRA, A, SU, C, DESTRA, A, SINISTRA, A, SU. In questo modo richiamerete il menù dei Killer Kodes, dal quale potrete selezionare uno dei tre personaggi nascosti o una fine veloce, visionare tutte le mosse mortali e giocare a **Galaga**. C'è poi una schermata segreta che vi permette inoltre di modificare la velocità del timer, alterare la Kombat Zone e vedere le schermate del finale; per accedervi premete B, A, GIU', SINISTRA, A, GIU', C, DESTRA, SU, GIU'.
Infine eccovi qualche appetitoso codice per chi possiede un Action Replay:

FF000 F0000: MENU DEI CHEAT
FF000 F0002: MODALITA' DI GIOCO ASSASSINE
FF029 E0008: TEMPO SUPPLEMENTARE PER LA FATALITY
FF02A 00002: PARTITA A "GALAGA"
FF000 F0001: MENU DEI SEGRETI
FF029 F0010: PARTITA A "PONG"
FF029 F0040: POTERI CURATIVI
FF029 E0001: TEMPO INFINITO





SUPER SKIDMARKS
MEGADRIVE
Codici Segreti



Ogni gioco ha i cheat che si merita. E dato che in questo caso si parla di **Super Skidmarks**, i cheat non potevano che essere una cannonata. Basti ad esempio la password che vi permette di mordere l'asfalto al volante di una... mucca. Sì sì, avete capito bene, una di quelle bestie che pascolano sui prati, producono l'elemento essenziale per la produzione del cioccolato e provocano incidenti stradali (vedi certe pubblicità di automobili) depositando feci di proporzioni mastodontiche sulla carreggiata (ma che schifo! - Ndr). Ma ora piantiamola con queste digressioni agresti e veniamo all'asfalto... cioè, al sodo. La password della mucca, come tutte le altre che la accompagnano nella lista che segue, vanno inserite nella schermata per l'inserimento del proprio nome.

SAVAGE: Per iniziare con un motore turbo.
MOOMOO: Per correre sempre con la mucca.
KRAZED: Per correre sempre su una vettura di Formula 1.
SHADOW: Per correre sempre ai comandi di un'ombra.

E se queste password non bastano a saziare la vostra fame di gabole, la serie che segue vi manderà in visibilio. Queste password vanno inserite nell'apposita sezione presso la schermata delle opzioni...

SPRINTER: Per entrare direttamente nella Lega dei Professionisti.
CHOCMILK: Guerriero Bovino (Mucche)
GUARDIAN: Grand Prix all'Acido
SPACEMAN: Gravità prossima allo Zero



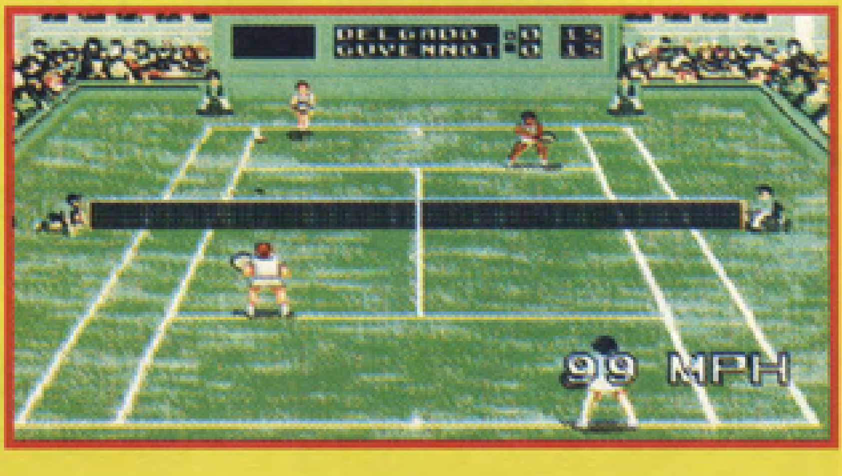


PETE SAMPRAS TENNIS '96
MEGADRIVE
Serie di Password

Siamo lieti di potervi offrire le password per ogni round del Campionato Mondiale.

BGFCB: Delgado contro Tucker: 2° Round
BGFFH: Delgado contro Turnetti: 4° Round
BGFGG: Delgado contro Kurosawa: 5° Round
BGFHF: Delgado contro Guyennd: 6° Round
BGFFC: Delgado contro Nimitz: 7° Round
BGFKB: Delgado contro Sampras: Round Finale





Se poi volete giocare nei riveriti panni di Sampras in un round qualsiasi, inserite le lettere BFG e qualsiasi coppia finale di lettere dalle password sopraelencate: potrete così bastonare i relativi giocatori attraverso la figura del mitico tennista.

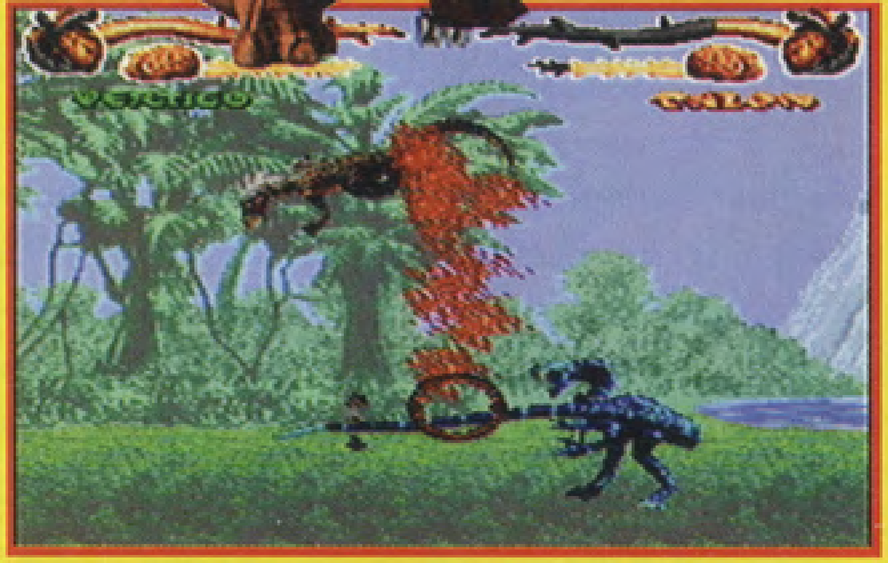




PRIMAL RAGE
MEGADRIVE
Giochi Nascosti

Nessuno in redazione è riuscito a registrare in videocassetta quel gioiellino di cinema fantasy che è **La Vendetta di Gwangi** (famoso per la scena in cui un tirannosauro sopravvissuto allo sterminio dei suoi simili voluto dalla Natura, viene preso al lazo da un gruppo di cowboys), ma abbiamo trovato subito consolazione in una partita (beh, più di una in realtà) a **Primal Rage**. E così, fra una zampata graffiante e l'altra abbiamo scoperto un paio di giochi nascosti. Il primo è una sessione di pallavolo; per accedervi dovete fare quanto segue: combattere nel livello The Cove, assicurandovi di avere un po' di tempo a disposizione. Non dovete assolutamente realizzare una Sudden Death. Quando un essere umano vi passa davanti, colpitelo o gettatelo con un calcio addosso al vostro avversario. Quando costui vi rispedisce l'omuncolo, respingetelo. Seguite questa condotta per otto volte e vedrete apparire una rete e un arbitro. Attenzione, però: se proverete a mordere la palla, questa esploderà. Il secondo gioco vede delle mucche cimentarsi nel paracadutismo. Per accedere a questo singolare evento videoludico dovete giocare fra le rovine, e ambedue i giocatori devono essere pari nel terzo round. Almeno un giocatore deve indossare i panni di Chaos, deve esserci una nuvola di fumo "nasale" nell'aria mentre il contatempo raggiunge lo zero e il match deve finire con una Sudden Death. Tutto qui (alla faccia, direte voi...).







E per finire in bellezza, il trucco per accedere alla schermata delle opzioni segrete. Basta recarsi alla schermata con le scritte "Start" e "Options", e premere in sequenza i seguenti tasti: L, U, R, R, U, L, R, R, L, L, U, U. Questa combinazione dovrebbe fruttarvi le suddette opzioni.

THEME PARK
MEGADRIVE
Riparazione Automatica delle Attrazioni

I consigli per questo eccellente gioco pseudo-manageriale non cessano minimamente di pervenirci e ormai se ne vedono anche di singolari. Se, per esempio, volete che un'attrazione sia sempre aggiustata senza che dobbiate cliccare su di essa, basta che assumiate un meccanico e quindi mettiate l'attrazione che volete riparata automaticamente sopra di esso. Questa azione lo renderà incredibilmente volonteroso e non appena l'attrazione comincerà a fumare, si precipiterà ad effettuare le dovute riparazioni.





SHINOBI X
SATURN
999 Shuriken e Visione delle Schermate in Full Motion Video

Se volete ottenere 999 shuriken in questo discreto (massì, diciamo le cose come stanno...) platform per Saturn, dovete effettuare la seguente operazione. Andate alla schermata delle opzioni ed evidenziate la scritta 'Shurikens', quindi tenete premuti i tasti L e R, e infine premete C, A e B. That's all.

Se poi, per qualche ragione, volete vedervi le sequenze in Full Motion Video che fanno sembrare ottima la recitazione degli interpreti di **Baywatch**, premete C, X, B, Y, A, Z e START durante le immagini introduttive.



NBA JAM TOURNAMENT EDITION
MEGADRIVE 32X
Personaggi Segreti



Anche nella versione 32X di questa particolare edizione della popolare simulazione di pallacanestro vi sono dei personaggi segreti che è possibile controllare sul parquet. Si tratta in effetti degli stessi personaggi proposti nella versione per il Megadrive. Per assumerne il controllo anche in questa versione basta cambiare l'ordine di pressione dei tasti che formano la combinazione relativa al personaggio che si vuole selezionare. Per esempio, se volevate giocare nei panni del Principe Carlo sulla versione Megadrive dovevate digitare ROY come nome e premere C soltanto, A, e infine B. Nella versione 32X, dovreste inserire sempre il nome ROY, ma premere B, A e C soltanto. Questo sistema, a quanto pare, funziona per tutti i personaggi tranne tre. You have been warned!



ASTAL
SATURN
Modalità di Gioco Segreta e Selezione dello Stage

E' un gioco che a suo tempo non ha esattamente conquistato il favore della nostra redazione, ma questo non ha impedito che molti di voi (come abbiamo appreso leggendo le vostre lettere) lo acquistassero. Che tristezza... Vabbé, ad ogni modo eccovi qualche riga con cui potete porre fine alle vostre eventuali sofferenze.



Inserite il secondo joypad, quindi andate alla schermata delle opzioni e premete SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, SU, GIU', L, R e infine START: se tutto è filato liscio, vedrete apparire lo striscione del Secret Mode sotto il logo delle opzioni. Ora, fra l'altro, potrete selezionare tante vite fino a un massimo di 99. Sbrigata questa faccenda, andate al menù con le scritte "Start" e "Options" e formulate la seguente combinazione con il joypad per il primo giocatore: SU, GIU', SINISTRA, DESTRA, L, R, A, Y, C, Z, B, X. E adesso la scritta "Stage Select" dovrebbe apparire sotto la scritta "Options". Vero che è così?





SNATCHER
MEGA-CD
Modalità di Gioco Senza Censura



Dialogo fra due guardoni con la passione per i videogiochi:

"Sai una cosa, amico? **Snatcher** è uno dei miei giochi preferiti in assoluto."

"Sì, hai proprio ragione. A proposito, sapevi che esiste un modo per togliere la censura da questo gioco?"

"Ma che mi dici! No, proprio non lo sapevo: come si fa?"

"Guarda, è facilissimo. Devi solamente trovare il Computer di Jordan e digitare la parola KONAMI al posto del tuo nome. Quando lo farai, sentirai un suono particolare, dopodiché potrai goderti una versione sboccacciata e spinta del gioco."

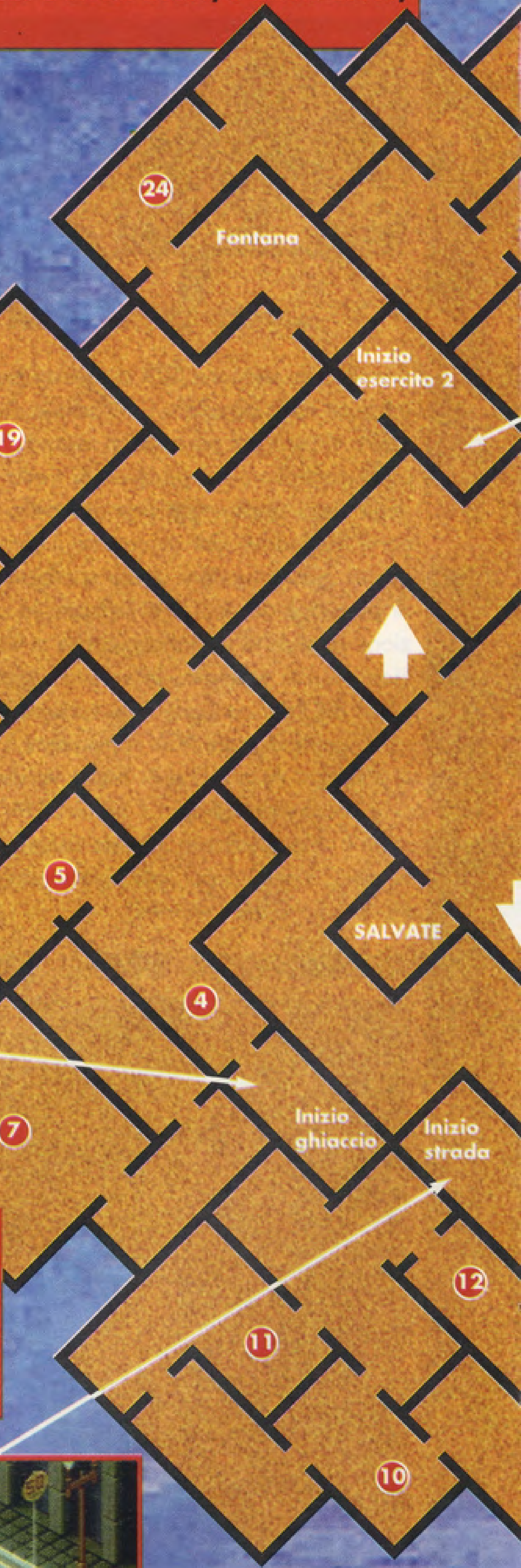
"Fantastico!"



Light Crusader

Non c'è due senza tre. Ma non preoccupatevi: la terza parte della guida definitiva alla soluzione di Light Crusader è anche l'ultima. Temevate che andassimo avanti per altre venti puntate, eh? E invece noooo, e invece noooo, cicca cicca...!

Una volta partiti, apparirà un messaggio mediante il quale apprenderete che Bloodroke ha preparato un piccolo test per voi in 8 mondi differenti. A questo punto, salvate il gioco e saltate dentro il cristallo: verrete così trasportati a uno qualsiasi degli 8 mondi menzionati da Bloodroke. Essi tendono ad apparire senza un ordine preciso, quindi cercate la schermata di partenza sulla mappa prima di affrontare il livello. L'ordine illustrato sulla mappa non è necessariamente quello che incontrerete giocando. Ad ogni modo, si può procedere per una sola strada, quindi non c'è pericolo che vi inoltriate nella direzione sbagliata.



IL LIVELLO DEL MURO DI MATTONI

Due sono i livelli caratterizzati dalla presenza di questo muro di mattoni, per cui controllate la mappa per vedere in quale dei due vi trovate. In ciascuno di questi livelli ogni stanza che attraversate è praticamente identica a quella precedentemente visitata finché non raggiungete il boss. Ogni stanza contiene un paio di soldati o di granatieri che deve essere liquidato allo scopo di far aprire la porta. Il boss è uno dei più forti fra quelli incontrati finora. Il suo unico punto vulnerabile è il vertice della torretta, che può essere colpito solamente quando raggiungete la cima del carro armato. Esso vi sparerà delle palle di fuoco e quindi, quando lo attaccherete, dei missili, quindi dovrete fare attenzione ai proiettili in arrivo ed essere pronti a schivarli.



Il livello del Muro di Mattoni ricorda quello dell'Esercito, quindi verificate in quale dei due vi trovate effettivamente

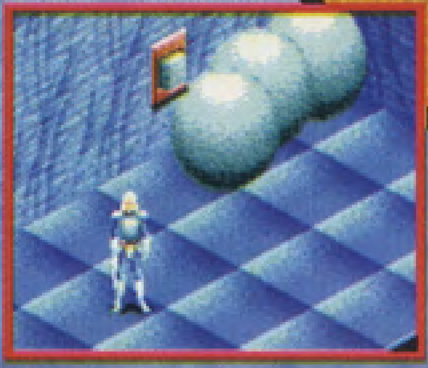
IL LIVELLO DEL GHIACCIO

Questo livello è davvero difficile. Per risolvere il primo enigma della Stanza numero 3 è possibile che occorra del tempo, dato che dovete spingere una delle palle contro l'interruttore. Spingete la prima palla verso la porta: la sfera dovrebbe così urtare i blocchi e fermarsi. Ora spingete la palla situata accanto agli altri blocchi verso i primi blocchi. Adesso, l'unica palla che non è stata ancora spostata dovrebbe essere spinta verso le altre in modo da formare un gruppo. Ora distruggete i blocchi superiori più vicini all'interruttore e spingete le due palle contro il muro opposto e nella posizione mostrata nella foto. La palla che è rimasta non può essere spostata, perciò distruggete gli altri blocchi. Adesso dovete spingere la palla verso l'interruttore e andarle subito dietro; spingetela di nuovo mentre si sta ancora portando verso l'interruttore. Se tutto va bene, essa colpirà le due palle già presenti in quel punto e attiverà l'interruttore. Quest'operazione può richiedere un po' di tempo, badate.

Risolto l'enigma, uccidete i vermi nella stanza successiva per aprire la porta che conduce alla Stanza numero 6. Qui, usate le piattaforme a mo' di scalini come si vede nella foto. Poi, nella Stanza numero 7, selezionate la magia del Giudizio e usatela 4-5 volte per uccidere gli oggetti magici. Ognuno di questi oggetti deposita, una volta ucciso, una quantità considerevole di magia da raccogliere per cui, una volta usciti da questa stanza, dovreste essere proprio a posto. Usate la fontana e quindi andate ad affrontare il boss, che è il Drago incontrato nel primo livello.



Il livello del Ghiaccio è certamente il più difficile, quindi leggete la guida per uscirne a testa alta



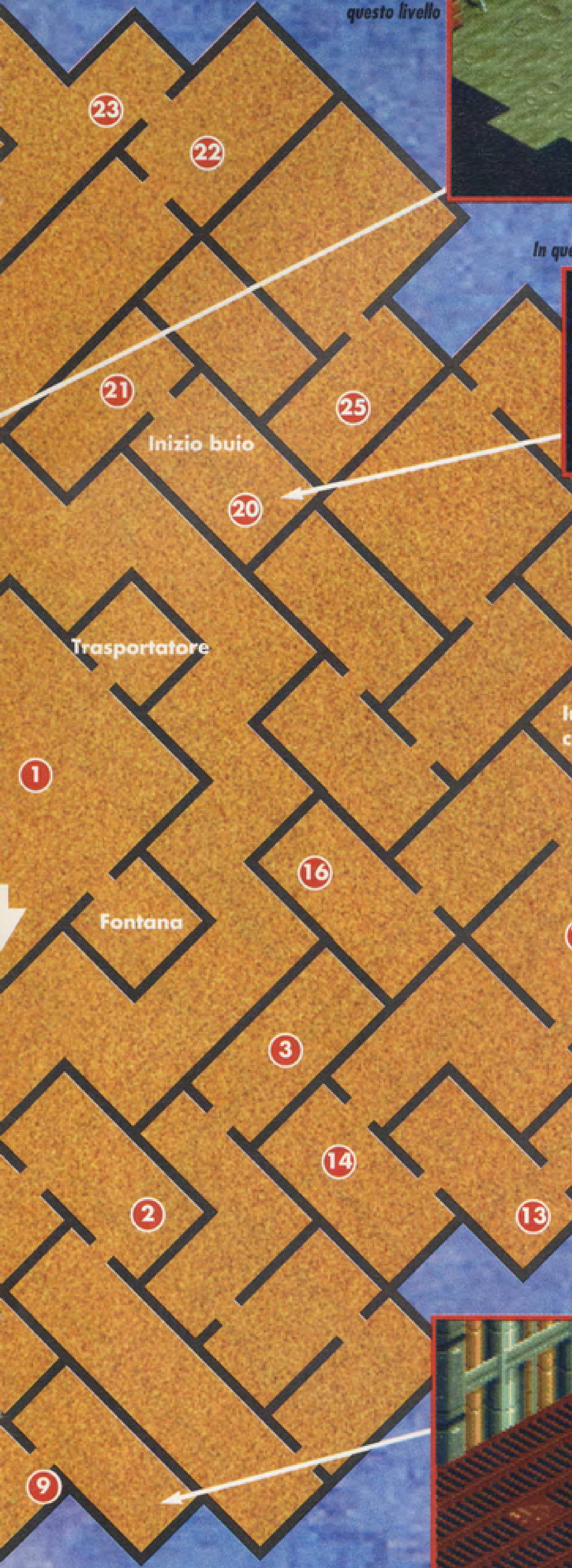
Posizionate le palle come si vede nella foto per attivare l'interruttore. Leggete il testo per le relative spiegazioni

IL LIVELLO DELLA STRADA

Raggiunte le aste nella Stanza numero 2, colpitele: cominceranno a lampeggiare praticamente allo stesso modo degli enigmi luminosi del livello precedente. Questa volta, comunque, dovete colpire soltanto l'ultima asta che lampeggia per aprire la porta. Incontrerete quindi un gruppo di zombi, seguito da un altro gruppo di aste. Come in precedenza, dovete colpire soltanto quella che lampeggia per ultima. Dopo un'altra serie di zombi e un altro enigma a base di aste, arriverete al gruppo finale di morti viventi. Questi non sono più difficili da uccidere degli altri: sono soltanto più numerosi. Una volta sconfitti, vedrete apparire uno degli otto stregoni. La prima parte può dirsi ora completata.



Il livello della Strada contiene un paio di enigmi complicati.



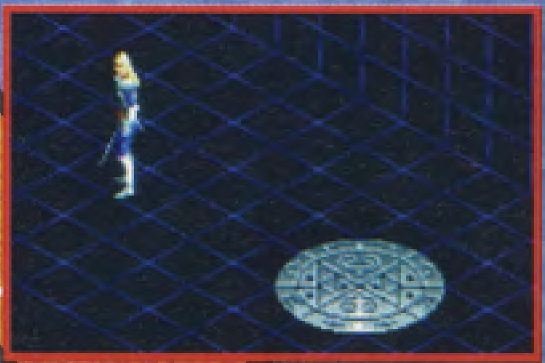
Questo è il punto di partenza del livello dell'Esercito. Se vedete questa parte dopo aver usato il cristallo, seguite le istruzioni relative a questo livello



IL LIVELLO DELL'ESERCITO

Il primo punto veramente degno di nota è il mini-boss della Stanza numero 24. Ucciderlo è molto facile: basta attaccare la grossa testa quadrata. Figuratevi poi che non dispone neanche di una mossa offensiva. Liquidato lo sgorbio, andate nella stanza successiva e uccidete i 4 soldati per raccogliere il mago finale. Quando tornate al cristallo, salvate la partita e usate la fontana prima di parlare a un qualsiasi mago. In seguito apprenderete che gli stregoni vi porteranno al livello successivo, dopodiché faranno diventare trasparente il cristallo. Ora saltateci dentro e finirete alla Stanza numero 25. Attraversatela e troverete Bloodroke. La tattica migliore da usare in questo punto è di colpirlo mentre gli aculei gravitano intorno a lui. Allontanatevi quando appaiono le rocce. Se Bloodroke prende il volo (letteralmente), selezionate la magia del Giudizio e usatela finché non torna nuovamente giù. Una volta sconfitto, scendete le scale che appaiono davanti ad una delle statue e portatevi al livello 6.

In questo mini-livello tutto è avvolto nell'oscurità



IL LIVELLO DEL BUIO

Il primo enigma si trova nella Stanza numero 21: qui dovete colpire i diamanti così che tutti ruotino in senso antiorario. Uccidete i due uomini-ombra nella stanza successiva e quindi, evitando il laser, colpite l'interruttore nella parete per portare giù il forziere contenente i guanti di ferro. Dovrete quindi uccidere altri 6 uomini-ombra per aprire la porta. Fatto questo, infine, dovrete eliminare altri tre uomini-ombra (più forti degli altri) per liberare il mago successivo.



IL LIVELLO CINESE

Questo livello vede i soliti nemici sparire per fare posto ai ninja. Uccidete i ninja per aprire la porta nella Stanza numero 8, quindi andate avanti per entrare nella stanza con il forziere: dovrete buttarlo giù avventandovi su di esso con salti spiccati dalle piattaforme situate ai lati delle pareti. Uccidete un'altra serie di nemici, quindi liquidate il gruppo finale di sei cattivi armati di shuriken per raccogliere il terzo mago.

In questo sotto-livello sono di scena i temibili ninja

IL LIVELLO DELLA MUCCA E DEI COWBOY



La prima cosa che si vede in questo livello è una mucca. Per fermare le colonne di fuoco nelle Stanze numero 13 e numero 14, dovete colpire gli interruttori sulle pareti opposte, poi dovete spostare i barili contro la porta per farli esplodere. Una volta uccisi i cowboy, vedrete che la stanza col fuoco successiva presenta, al centro di essa, una statua dietro la quale si nasconde un barile. Spostate questo barile accanto alla porta. La Stanza numero 16 contiene il boss. Per sconfiggerlo, dovete colpirlo incessantemente alla testa (che è la palla più grossa).

Il livello del Cowboy (sopra) è davvero facile, ma il livello dello Spazio è più difficile

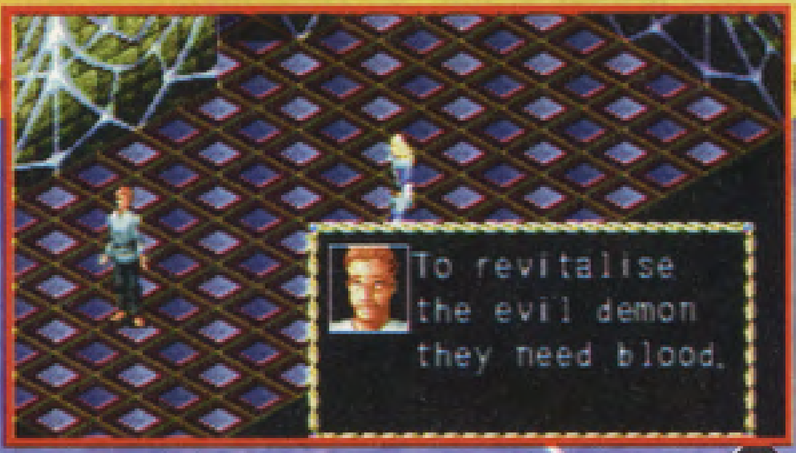
IL LIVELLO DELLO SPAZIO



In questi livelli la gravità può essere alterata per essere conforme all'altezza dei vostri salti. Alcuni degli interruttori sono situati troppo in alto per un salto normale, perciò regolate le macchine della gravità (vedi foto) per rendere i salti molto più facili ad effettuarsi. Colpite la macchina nella Stanza numero 9 e saltate verso l'interruttore. La Stanza numero 10 va affrontata seguendo la stessa procedura di prima, ma questa volta dovete anche neutralizzare il laser prima di tentare di colpire l'interruttore. Il mini-boss della Stanza numero 11 è abbastanza facile a uccidersi. Potete danneggiare soltanto il diamante centrale, quindi aspettate finché non lo avete a tiro prima di attaccare. L'altro boss, quello della Stanza numero 12, è un po' più forte. Le piccole masse gelatinose non possono essere uccise, quindi dovete aspettare che appaia la palla spinosa. Quando appare, colpitela senza posa ignorando le altre "gelatine" che si materializzano.

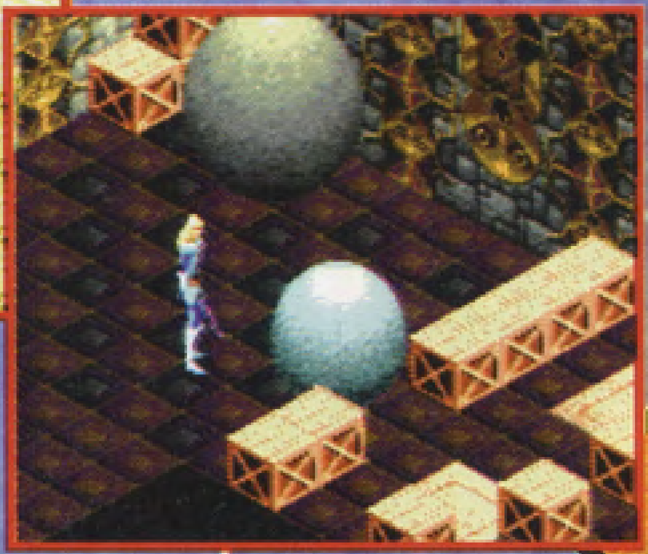


L'enigma dei barili a sinistra non è eccessivamente difficile. Vedete solo di non spingere il barile troppo in là sulle piattaforme: potreste non riuscire più a tirarlo indietro

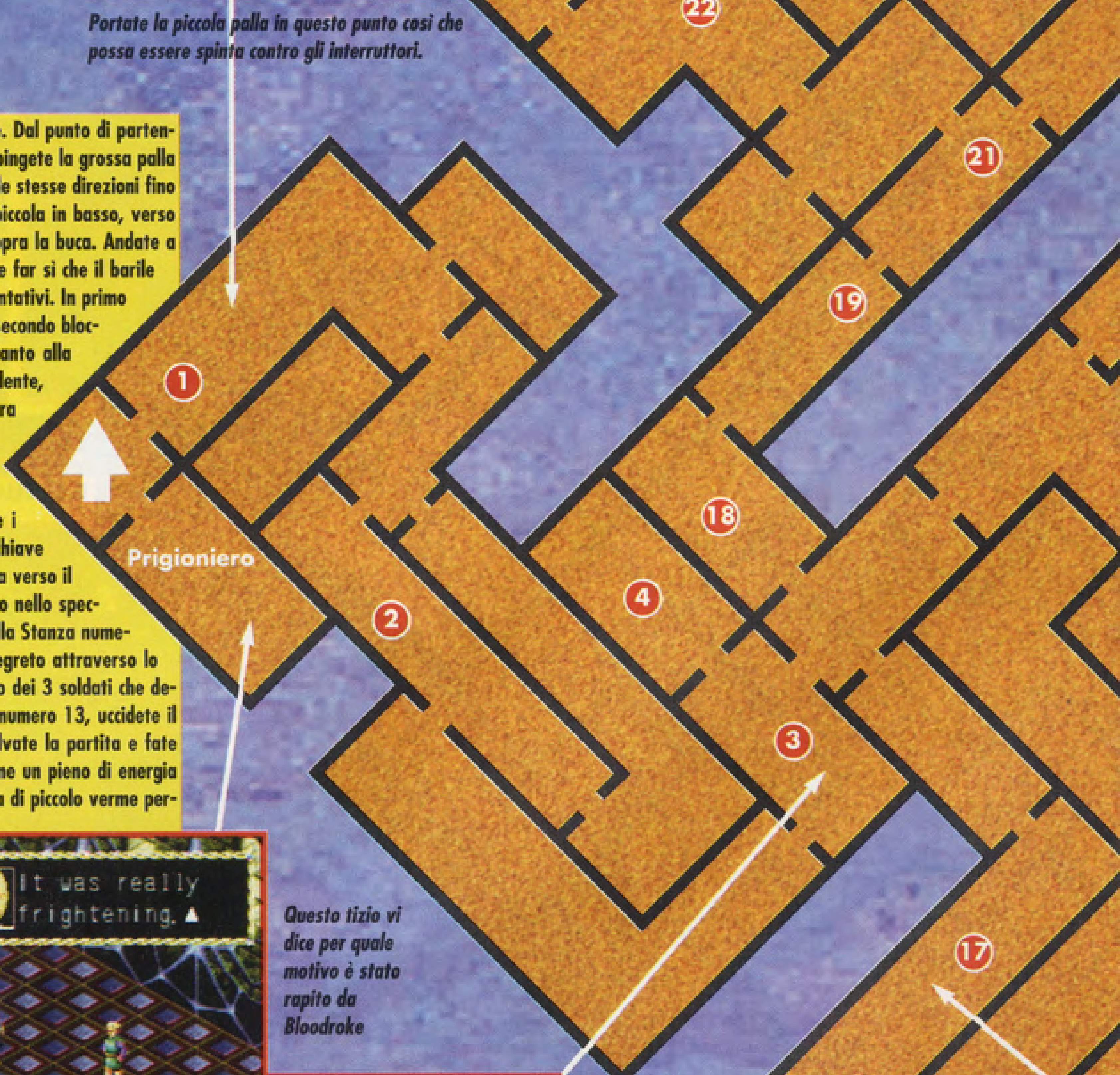




Tutti questi forzieri contengono soltanto vino. Complimenti se riuscite a trovare un modo per utilizzarlo a vostro vantaggio!



Portate la piccola palla in questo punto così che possa essere spinta contro gli interruttori.

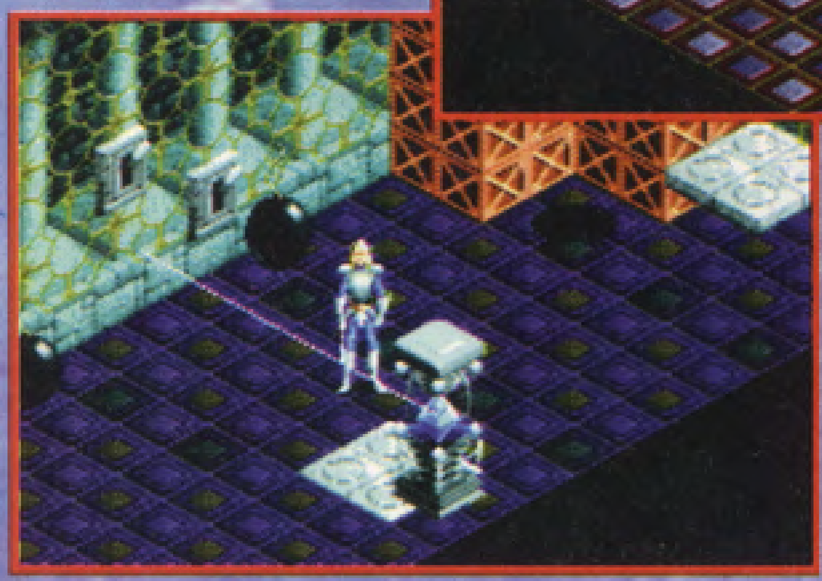


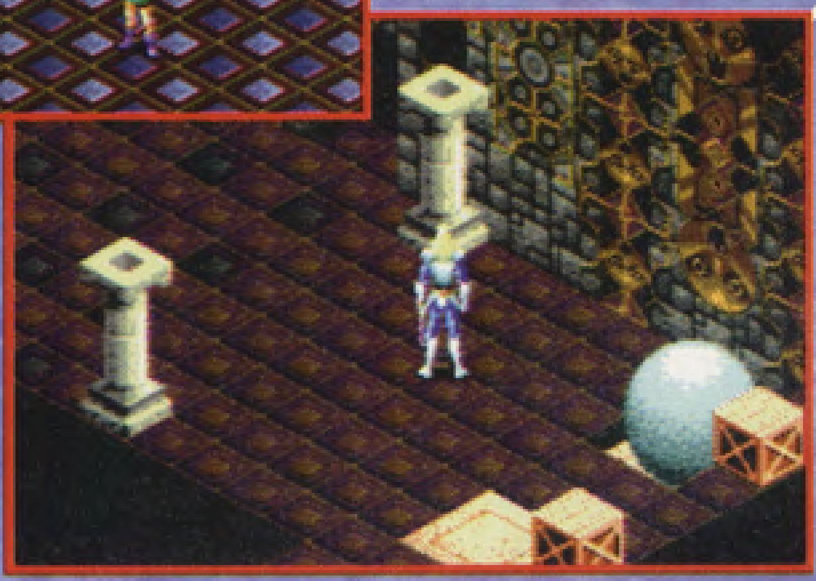
Eccoci giunti al livello finale! Che, per fortuna, non è poi così difficile. Dal punto di partenza, soccorrete il primo prigioniero e andate alla Stanza numero 1. Spingete la grossa palla avanti e quindi verso l'alto dopodiché spingete quella più piccola nelle stesse direzioni fino a metterla accanto alla "sorella maggiore". Ora spingete la palla piccola in basso, verso gli interruttori, poi a sinistra e quindi a destra, al che si fermerà sopra la buca. Andate a soccorrere il prigioniero e poi andate nella Stanza numero 2. Dovete far sì che il barile esploda davanti alla porta. Questo potrebbe richiedere un paio di tentativi. In primo luogo, spingete il barile oltre il margine così che si fermi accanto al secondo blocco. Quando il vento è cessato, colpite il barile e fatelo andare accanto alla porta. Andate alla Stanza numero 3, che presenta, come la precedente, due interruttori. Poi andate alla numero 4 per prendere la spada sacra e da lì alla 5 e alla 6 per soccorrere i prigionieri. Fatto questo, recatevi nella stanza che segue al teletrasporto. Mettete la piccola palla sull'interruttore, così che possiate stare sulla piattaforma e passare. Successivamente andate alla Stanza numero 8. Uccidete i vermi e andate alla numero 9 per prendere il forziere. Usate la chiave d'argento per aprire la porta nella Stanza numero 10 e fatevi strada verso il basso. Date all'uomo dell'acqua e questi vi racconterà di un sentiero nello specchio. Ora tornate alla numero 10 e varcate l'altra porta. Entrate nella Stanza numero 11 e osservate la foto per vedere dove si trova il passaggio segreto attraverso lo specchio prima di inoltrarvi in esso. Nella Stanza numero 12 c'è uno dei 3 soldati che devono essere uccisi per poter rompere il sigillo. Andate alla Stanza numero 13, uccidete il goblin che la donna anziana percuote con la sua padella, quindi salvate la partita e fate rifornimento alla fontana. Andate a prendere il forziere, che contiene un pieno di energia vitale. La Stanza numero 14 richiede che colpiate i due boss a forma di piccolo verme perché possiate andare avanti.

Posizionate le due bombe come si vede sotto e mettete il laser nella parte posteriore della piattaforma, nel centro. Colpite le due bombe, quindi state sulle piattaforme e aspettate di essere portati su

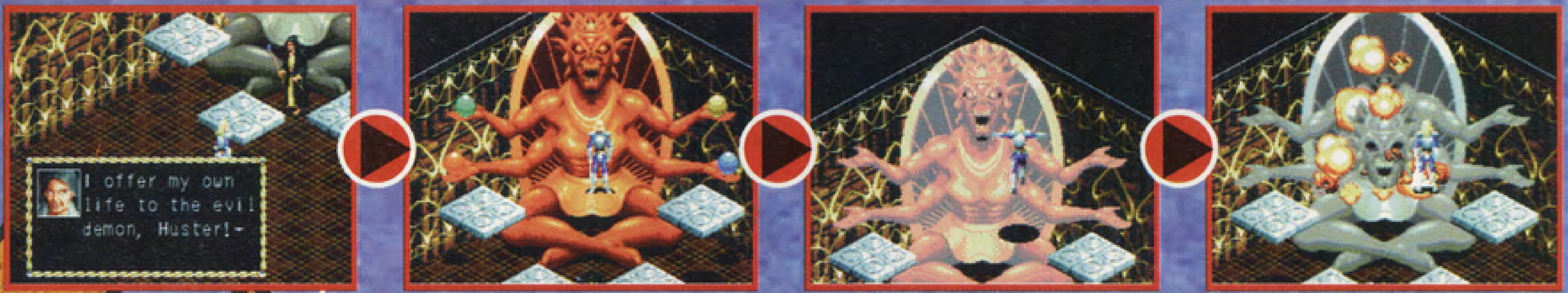


Questo tizio vi dice per quale motivo è stato rapito da Bloodroke





Questo enigma è semplice. Spingete la palla a destra o a sinistra così che si fermi presso le piccole aste, quindi spingetela giù verso gli interruttori per aprire la porta





Per uccidere Huster, distruggete i quattro globi visibili nella seconda foto, quindi attaccate la testa dalle posizioni mostrate nella terza foto. Poi sarà tutto finito!



Questa foto mostra in quale punto dello specchio si trova la porta. Passateci attraverso per accedere alla parte finale del livello





Nella Stanza numero 15 troverete il guardiano di metà livello: ricorda vagamente un lottatore di sumo fluttuante. Può essere colpito da qualsiasi punto, ma quando appare il diamante, non colpitelo altrimenti il guardiano recupererà la propria energia. Uccidete i due stregoni nella stanza successiva e quindi andate a soccorrere la principessa nella Stanza numero 16. L'enigma che segue è davvero difficile. Spostate il barile nella posizione indicata dalle foto, quindi spostate la palla nel modo indicato. Uccidete di nuovo i due stregoni e recatevi nella Stanza numero 18. Potete uccidere gli scheletri normalmente, perciò selezionate la magia "Turn Undead" e sparatela contro di essi per distruggerli. Poi, nella Stanza numero 19, dovete spostare il barile sulle piattaforme e colpire gli interruttori per portarlo su. Fatto questo, spingetelo giù per metterlo accanto alla porta e fatelo esplodere. La Stanza numero 20 contiene un'infinità di forzieri, ma contengono tutti vino. Tornate alla sala con lo specchio prima di visitare la Stanza numero 21 e cercate un'altra porta segreta attraverso lo specchio. Varcata la porta, parlate all'uomo della stanza inferiore e questi vi racconterà dei punti deboli di Huster. Poi tornate indietro e uccidete i goblin così che la porta si apra. In seguito, uccidete tutte le masse gelatinose nella Stanza numero 22 così che la porta successiva si apra. Per raggiungere il forziere nella Stanza numero 23, posizionate una bomba accanto all'interruttore di sinistra e una bomba accanto all'interruttore di destra. Spingete il laser dritto e poi sul centro della piattaforma.

Poi colpite ambedue le bombe e saltate sulle piattaforme grigie così da poter raggiungere il forziere. Poi andate alla numero 24, usate la fontana, salvate la partita e preparatevi ad affrontare Huster. Entrati nella scena dello scontro, vedrete Bloodroke dare la sua vita per far rivivere il demone, dopodiché quest'ultimo prenderà vita per combattervi. Prima di tutto dovete distruggere i 4 globi che ha nelle sue mani, usando le piattaforme per averle a portata di tiro. Poi dovete stare nel posto indicato nella foto e attaccare il boss saltando incessantemente. Pur potendo colpirvi con la magia del Giudizio, non potrà colpirvi con altro. Una volta sconfitto, scostatevi, tirate un sospiro di sollievo e state a guardare la sequenza finale. Ben fatto!



Questo è il guardiano di metà livello. Per essere un grassone non è molto forte, ma non colpite il diamante che appare, altrimenti gli restituirà una parte dell'energia perduta



Spingete i barili e le campane nelle posizioni indicate

Ora spostate il barile in questo punto così che blocchi la palla quando questa viene spinta

Spingete la palla contro l'interruttore, quindi mettete il barile sull'altra piattaforma

Spingete la palla in questo punto: quando il barile esploderà, essa verrà spinta verso l'alto

La palla ora colpisce l'interruttore e la porta si apre



LE MOSSE SPECIALI

Giocando con il nuovo picchiaduro della Sega, abbiamo scoperto che è molto difficile capire come utilizzare appieno le facoltà dei personaggi. Per risparmiarvi simili patimenti, ecco steso una guida per l'effettuazione delle mosse speciali.

Prima che qualsiasi mossa speciale possa essere attivata, dovete raccogliere cinque pozioni. Questo può essere fatto alla schermata delle opzioni regolando il numero delle pozioni su "5", oppure aspettando di raccoglierne quante bastano dopo aver colpito i nanetti che attraversano lo schermo.

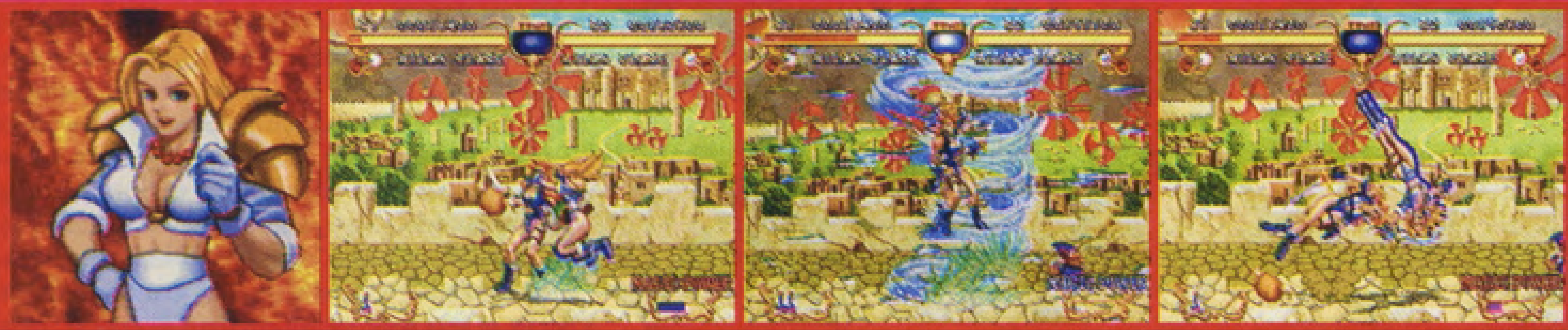
Quando avete raccolto cinque di queste pozioni, la scritta 'Power Up' apparirà sopra le pozioni, dopodiché dovrete premere X, Y e Z. Questa operazione vi frutterà 20 secondi entro i quali scatenare la vostra neo-acquisita furia distruttiva. La dinamica delle mosse speciali consiste inizialmente in una versione upgradata di una mossa normale, ma se questa mossa non trova il bersaglio, il resto della mossa speciale non funziona. Assicuratevi sempre di essere abbastanza vicini all'avversario se volete bastonarlo per bene...

BLADE



Destra, Giù, ruotare il joypad dall'Alto a Destra e premere il Pugno Potente.

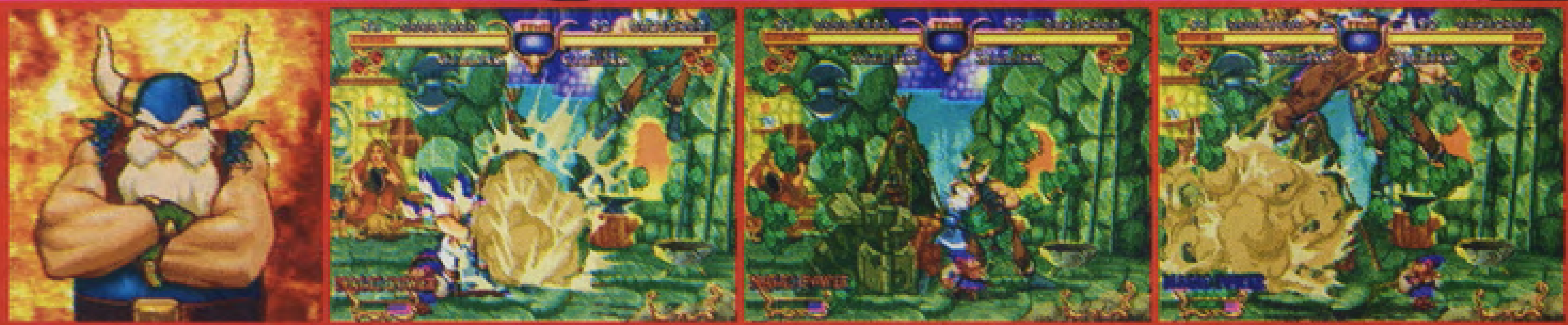
FLARE



Caricare verso il Basso per 2 secondi, quindi ruotare il joypad dall'Alto a Destra e premere il Calcio Potente. Durante la discesa, premere Giù e Pugno Potente per attivare la mossa.

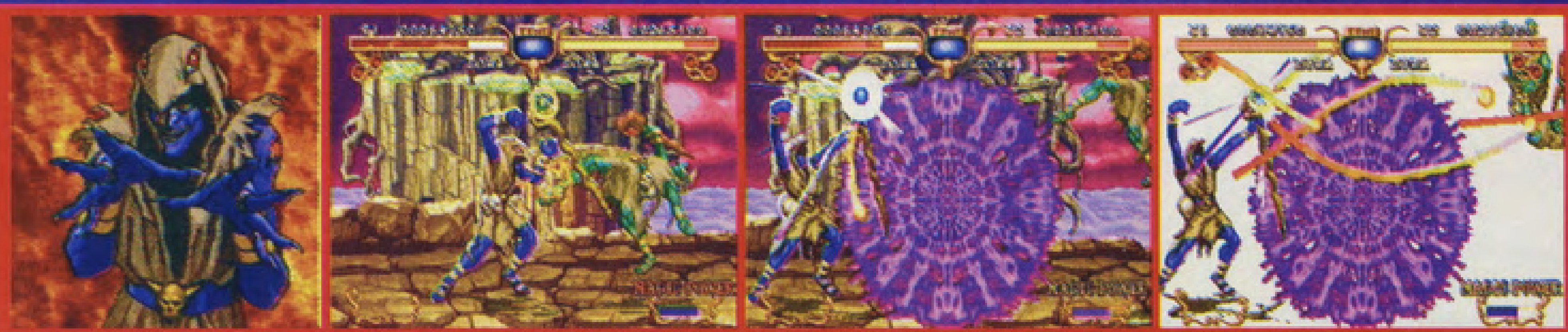


GILIUS



Ruotare da Avanti a Basso-Sinistra, quindi premere Su-Destra e il Pugno Potente.

ZOHA



Ruotare da Avanti a Basso due volte, quindi premere il Pugno Potente.

DOC



Ruotare da Avanti a Indietro, quindi premere Avanti e Pugno Potente.

KEEL



Destra, Giù, ruotare dall'Alto a Destra e premere il Pugno Potente.



JAWW



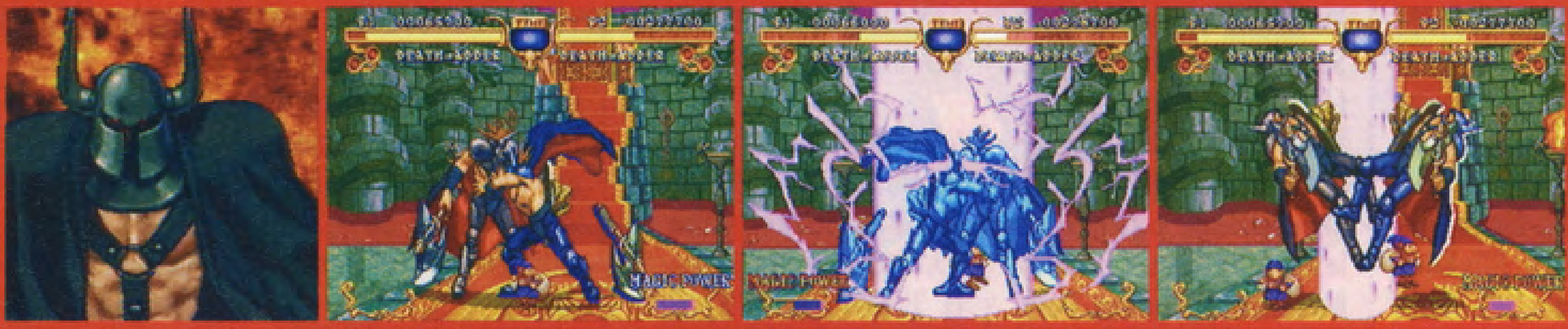
Tenere premuto Basso-Sinistra per due secondi, quindi premere Destra, Giù, Giù-Destra e Pugno Potente.

PANCHOS



Ruotate da Indietro ad Alto-Destra, quindi premere il Calcio Potente.

DEATH ADDER



Ruotare da Avanti a Indietro, quindi premere tutti e tre i pugni insieme.

GREEN



Non siamo riusciti a fare funzionare la sua mossa speciale, ma il computer continua a farla contro di noi. Se riuscite a scoprire come va effettuata, fatecelo sapere.

Wall Street

Vendo Victory Goal per Saturn a lire 60.000. Solo Milano e provincia. Telefonare dopo le ore 19:00.
- **MATTEO**, Tel. 02/93569670

VENDO Megadrive + 32X + Memory Pad Enhancer 2, joystick a 6 tasti Fighter, copriconsole, 4 giochi per Megadrive (**Mega Turrican, Rise Of The Robots, Super Street Fighter II, FIFA Soccer '95**), 3 giochi per 32X (**Doom, Virtua Racing Deluxe** e **Virtua Fighter**). Vendo solo in blocco a £ 840.000.
- **ANTONIO DE BIASE**, Via Dogana Vecchia 29, Salerno; Tel. 089/234607 oppure 081/7122188

VENDO per Saturn i seguenti titoli: **Gokuyo Parodius** (JAP), **Gotha** (JAP), **Last Gladiator** (JAP), **Side Pocket 2** (JAP), **Sim City 2000** (USA), **Toshinden S** (JAP), **King Of The Spirits** (JAP), **Victory Goal** (JAP), **Virtua Racing** (USA).
- **GABRIELE**; Tel. 010/319136

VENDO console **Megadrive** con 9 giochi: **Aladdin, The Lion King, FIFA '95, Robocop Vs. Terminator, Street Fighter II, Super Real Basketball, Altered Beast, European Club Soccer, Fighter Bowl**. Il tutto a £ 350.000.
- **ANDREA**; Tel. 02/92699728 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Mega-CD a £ 25.000 cadauno: **AX-101** (JAP), **Heavenly Simphony** (JAP), **Silpheed** (JAP), **Time Gal** (JAP), **Thunder Strike** (USA). Inoltre vendo per Saturn, a £ 50.000 cadauno: **Side Pocket 2** (JAP), **Gokujo Parodius** (JAP), **Last Gladiators** (JAP). Vendo anche fucile **Menacer** per Megadrive a £ 50.000.
- **GABRIELE**; Tel. 010/319136

VENDO, a £ 50.000, adattatore universale per Saturn. Inoltre vendo per Saturn giapponese i seguenti giochi: **Gotha** (£ 50.000), **Gale Racer** (£ 50.000), **Gran Chaser** (£ 60.000), **Astal** (£ 70.000), **Deadalus** (£ 65.000), **Shinobi Den** (£ 70.000), **Virtua Volleyball** (£ 70.000), **Clockwork Knight** (£ 65.000).
- **LORENZO**; Tel. 0734/53552

VENDO console **Megadrive + Mega 32X + Mega-CD** + 3 joypad (di cui uno a 6 tasti e due a 3 tasti); imballaggi originali, manuali e garanzie, tutto con 4 mesi di vita a £ 700.000, oppure separatamente (prezzo da concordare). Vendo inoltre una quarantina di giochi a basso prezzo. Massima serietà. Annuncio valido solo per zona Milano-Como.
- **ANDREA BERNASCONI**, Via Leopardi 14, 22060 Cucciago (Como); Tel. 031/787576

VENDO per Megadrive: **Zero Tolerance** (USA; £ 60.000), **Boogerman** (PAL; £ 60.000), **Flashback** (Euro; £ 50.000), **Street Fighter II S.C.E.** (JAP; £ 40.000). Vendo in blocco a £ 200.000 con joystick a 6 tasti Turbo in regalo. Eventualmente in cambio con le seguenti cartucce: **Micro Machines 2, Theme Park, Red Zone, FIFA Soccer '95, Syndicate, Jungle Strike, Urban Strike, Subterranea, NHL '95, EA Rugby, NBA Live '95, Dune II**.
- **UGO LAI**, Via Padova 276, Milano; Tel. 02/27208657 (ore serali)

VENDO console **Sega Megadrive** + 2 joypad a 3 tasti + correzione interna per utilizzare cartucce europee e giapponesi a £ 150.000 trattabili. Inoltre vendo computer **Amiga 500** + espansione A501 + cavo SCART + interfaccia Midi + mouse + joystick Sega a 2 tasti + oltre 50 giochi nuovi (**Mortal Kombat II, Body Blows Galactic, Super Frog, Flashback** ecc.) + 3 programmi originali per lavoro + 3 manuali in italiano + mobile per computer/TV: il tutto a £ 500.000. Chi comprerà tutto quanto avrà un prezzo speciale: £ 600.000. Massima serietà.
- **ANDREA CASADEI**; Tel. 0533/379755 (ore pasti)

VENDO, anche separatamente: **NES 8-bit Action Set** con giochi; **Amiga 600** 1 Mega (9 mesi di vita); monitor Philips; contenitore con 108 dischetti. Tutto in ottime condizioni con i relativi blocchetti d'istruzione. Grande occasione. Annuncio valido nelle sole vicinanze di Vasto (CH).
- **FRANCESCO DEL VILLANO**; Tel. 0873/363180

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Last Battle** (£ 50.000), **Spider-Man** (£ 15.000), **Batman Returns** (£ 30.000), **Sonic Spinball** (£ 25.000), **688 Attack Sub** (£ 15.000), **Golden Axe 2** (£ 20.000), **Green Dog** (£ 15.000), **Alisia Dragoon** (£ 10.000), **Splatterhouse 2** (£ 20.000), **Bio Hazard Battle** (£ 15.000), **Tazmania** (£ 10.000), **California Games** (£ 20.000), **Dyboy** (£ 15.000), **Chiki Chiki Boy** (£ 10.000), **Space Harriers 2** (£ 30.000), **Aquatic Games** (£ 25.000), **Shadow Of The Beast** (£ 45.000), **Rise Of The Robots** (£ 65.000), **Sunset Riders** (£ 30.000), **Wonderboy 3** (£ 25.000), **Batman** (£ 15.000), **Altered Beast** (£ 10.000) e **Street Fighter II** (£ 120.000).
- **GIANNI**; Tel. 0437/554691 (dalle 16.00 alle 20.00)

VENDO Megadrive 32X + Megadrive + Mega-CD + accessori + vari giochi a £ 600.000. Inoltre vendo **Winning Eleven** per PSX a £ 150.000.
- **LUCA**; Tel. 0575/651051 (dopo le 20.00)

VENDO i seguenti CD per Sega Saturn: **Panzer Dragoon, Astal, Deadalus, Gran Chaser, Greatest Nine, Shinobi Den, Victory Goal, Battle Monster, Clockwork Knight 1 & 2, Parodius, Dark Legend**. Tutti i titoli sono in versione giapponese. Inoltre vendo **VR Stalker** e **3D Atlas** per 3DO in blocco a £ 80.000. Infine vendo cartucce per GG in blocchi di 3 cadauno al prezzo di £ 70.000 oppure vendo in blocco GG + 30 cartucce + accessori al prezzo di £ 350.000.
- **MATTEO**; Tel. 051/722084 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO per Megadrive a prezzi bassi i seguenti giochi: **FIFA Soccere '95, Combat Cars, Story Of Thor, King's Bounty, Fairy Tale, Marko's Magic Football, Shining In The Darkness, Eternal Champions, Cyborg Justice, Jungle Strike, Super Hydlide** e **Last Battle**. Cerco ultime novità di genere RPG. Annuncio valido per Venezia, Padova e provincia.
- **FEDERICO**; Tel. 041/413586

VENDO/SCAMBIO per Sega Game Gear il gioco **Global Gladiators**, nuovo, a £ 35.000.
- **FRANCESCO NUCERA**, Via Vecchia Comunale di Miano 28, 80144 Napoli; Tel. 081/7366437

VENDO/SCAMBIO le seguenti cartucce per Sega Megadrive: **Aladdin** (£ 35.000), **Fantasia** (JAP; £ 25.000), **Sonic 3** (£ 65.000), **World Cup Italia 90** (£ 20.000), **Super Street Fighter II** (£ 80.000), **Sonic 2** (JAP; £ 30.000), **Fatal Fury 2** (JAP; £ 50.000), **Mortal Kombat II** (£ 65.000), **NBA Jam** (£ 35.000), **Jewel Master** (£ 25.000), **FIFA '95** (£ 80.000), **Super WWF Mania** (£ 35.000), **FIFA International Soccer** (£ 50.000). Inoltre vendo **Sega Game Gear** a £ 99.000 più le seguenti cartucce: **Sonic** (£ 25.000), **Castle Of Illusion** (£ 25.000), **Super Monaco GP** (£ 30.000), **Wimbledon Tennis** (£ 27.000), **Football** (£ 20.000), **G-Loc** (£ 23.000).
- **FABIO**; Tel. 0825/21971 (dalle 14.30 in poi)

CERCO cartuccia **Phantasy Star 1** per Master System e per Game Gear. Prezzo da concordare. Inoltre cerco cartuccia **Thunder Force III** per Megadrive (preferibilmente versione giapponese. Prezzo da concordare.
- **ULISSE SILVIO**, Via Leonida 57, 74100 Taranto; Tel. 099/4595710

attenzione!!!

La redazione di Mega Console non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?


FUTURSHOW
1° Salone Multimediale
Bologna 13/17 aprile 1996
Segreteria: Sabatini SpA • Tel. 051/765056